magazine

PLaYerS

ESCLUSIVA

CALL OF DUTY MODERN WARFARE
IN REGALO MODERN BELT

SPECIAL

CALL OF DUTY MODERN WARFARE:
IL RITORNO DEL RE DEGLI FPS SARÀ DAVVERO
ALL'ALTEZZA DEL NOME CHE PORTA?

RECENSITI

FIFA 20
eFOOTBALL PES 2020
BORDERLANDS 3
WRC 8
MONSTER HUNTER WORLD ICEBORNE
THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

COMING SOON

NEED FOR SPEED HEAT
DEATH STRANDING
BLACKSAD: UNDER THE SKIN
SHENMUE 3
POKÉMON SPADA E SCUDO

54

recensioni, special, anteprime, magic, fut, electronics, retrogaming, smart mania ...

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO

FIGURES INVASION

CENTINAIA DI NUOVI PERSONAGGI IN ARRIVO

PLAYERS
Pubblicazione informativa network
ONGAME
16 GAMES ...IT'S PLAY TIME
GameUP

n. 54 |ottobre 2019
Stampa Pomi - Vicenza
GE Distribuzione
Zona industriale VIII strada 36/1
30030 Fossò - VE -
Tel. 041 4165843 - 041 466732
info@gedistribuzione.com
Coordinamento Bruno Capolupi
Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero:
Francesco Tarquini
Marco Inchingoli
Jacopo Filisetti
Marco Grande Arbitro
Valerio Turrini
Matteo Gaudio
Federico Baglivo

Carissimi Players,

vi raccontiamo un po' dei titoli calcistici che quest'anno hanno visto, particolarmente nel mercato italiano per ovvi motivi, una rimonta di PES in termini di vendite anche se FIFA continua a farla da padrone assoluto.
Al di là delle considerazioni legate alle licenze, l'incremento delle vendite è dovuto anche al netto miglioramento qualitativo del gioco di cui quest'anno non si può parlare che bene.
Ma FIFA è ancora FIFA.
Come sempre accade ad ottobre la scena la prendono gli sparatutto quest'anno orfani di Battlefield ma con un Ghost Recon Breakpoint che promette bene e un Call of Duty che si vuol tornare ai vecchi fasti. Non a caso dedichiamo un ampio special al prossimo arrivo da casa Activision.
Se non è una cuffia è una cintura ma qualsiasi dei due acquistiate vi facciamo un bel regalo. Ci sono anche parecchie novità che riguardano il mercato in generale e le offerte dei nostri negozi, a breve sarà disponibile una serie di grandi successi a prezzo super economico: la linea must have (assolutamente da avere) e Il prossimo mese sveleremo una serie di servizi straordinari riservati ai nostri lettori. I publisher continuano a fare annunci roboanti, the last of us 2 su tutti, e a memoria non ricordiamo che Sony avesse già annunciato una seconda esclusiva con la prima ancora da uscire. E già perché il mese prossimo arriva Death Stranding che per attesa non crediamo sia secondo a nessuno.
Ci sono novità chiaramente anche per gli amici del FUT che da questo numero si cimenteranno con le formazioni di FIFA 20, gli appassionati di Magic cominceranno a giocare con la nuova espansione, gli smartphone dipendenti saranno alle prese col nuovo i Phone 11 mentre gli hard gamer non vedranno l'ora di mettere le mani sul nuovo controller Nacon.In poche parole non c'è che da divertirsi, e parecchio.
Buona lettura e alla prossima.

E.G.

in questo numero

6 special

CALL OF DUTY MODERN WARFARE
Il Ritorno del Re degli FPS sarà davvero all'altezza del nome che porta?

10 coming soon
NFS HEAT

12 review

eFOOTBALL PES 2020
Il grande calcio torna al Konami Stadium!

20 coming soon
BLACKSAD: UNDER THE SKIN

25 retrogaming
THRILL KILL

28 coming soon
POKEMON SPADA E SCUDO

30 review
WRC 8
Pronti a buttarvi nel fango della WRC?

32 review
MONSTER HUNTER WORLD ICEBORNE
La mega espansione che vale un gioco

37 electronics

REVOLUTION PRO CONTROLLER 3
Un nuovo controller NACON su licenza ufficiale per PlayStation®4 in arrivo ad ottobre

40 smartmania

SIGNORI ECCO i PHONE 11
arrivato il 20 settembre il nuovo oggetto del desiderio

8 review

FIFA 20
Buongiorno/Direttore/il Consiglio/ti attende/ per sconfiggere/la minaccia/dell'Hiss.

14 coming soon
DEATH STRANDING

16 coming soon
SHENMUE 3

18 review
THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING
Siete pronti per scoprire insieme i misteri dell'isola Koholint?

21 inserto
CALENDARIO USCITE
POSTER DEL MESE

26 review

BORDERLANDS 3
Finalmente dopo una lunga attesa Borderlands 3

34 fut strategy

BENVENUTO FIFA 20

38 magic world

IL TRONO DI ELDRAINE
Le fiabe nel mondo di Magic the Gathering! Sono arrivate ondate di carte e meccaniche...

18 www.pegi.info PS4 XBOX ONE

© 2018-2019 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, CALL OF DUTY BLACK OPS e MODERN WARFARE sono m
"PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.

25 OTTOBRE

CALL OF DUTY® MODERN WARFARE®

ESCLUSIVA

PRENOTA PER OTTENERE IN OMAGGIO MODERN BELT*

* offerta valida solo per le prenotazioni, salvo esaurimento scorte. Disponibilità limitata.

marchi commerciali di Activision Publishing, Inc. Tutti gli altri marchi commerciali e nomi commerciali sono di proprietà dei rispettivi titolari.

infinity ward ACTIVISION®

IL RITORNO DEL RE DEGLI FPS SARÀ DAVVERO ALL'ALTEZZA DEL NOME CHE PORTA?

Il rilancio di una serie storica come Call of Duty parte già dal titolo, uno di quelli più pesanti e difficili da rispettare nel panorama degli sparatutto.

Se si parla di Modern Warfare non si può non pensare alle epiche battaglie affrontate nella trilogia di Infinity Ward, che è stata consacrata da tutti come la migliore serie del franchise di Call of Duty, sia dal punto di vista del singleplayer che dal lato multiplayer. La rinascita di un brand come Modern Warfare non sarà sotto forma di prequel o sequel della serie, bensì di un reboot che ci porterà alla scoperta di nuove storie di guerra contemporanea che non saranno incentrate sul solito eroe invincibile che salva il mondo in solitaria o con la sua squadra di fenomeni, ma bensì avrà l'obiettivo di narrare la guerra dalle diverse prospettive possibili, senza dare una netta definizione al termine buoni o cattivi, ma dandoci la possibilità di impersonare i diversi attori del conflitto, che sia esso un soldato ben addestrato ed equipaggiato a dovere o un ribelle in canottiera armato di AK-47, dove il suo unico equipaggiamento è un ideale da difendere.

Il nuovo Call of Duty: Modern Warfare quindi si preannuncia interessante non sono dal lato multiplayer che inevitabilmente sarà il fulcro del gioco, ma mantiene un occhio di riguardo al singleplayer, che non sarà un semplice tutorial introduttivo all'online, ma tornerà ad essere una storia che merita di essere raccontata.

Se pensate che nell'ultimo Call of Duty: Black Ops 4 nemmeno era presente una campagna in singolo, è chiaro che il messaggio che gli sviluppatori vogliono mandare è un netto ritorno al passato per riconquistare la fetta di utenza perduta nel tempo.

Per evitare spoiler il singleplayer è stato ampiamente descritto ma solo in linea di massima e questo è un bene per chi vuole goderselo pad alla mano senza alcuna anticipazione, mentre le varie prove all'E3 e la beta pubblica ci hanno permesso di farci un'idea più o meno chiara del multiplayer, che introduce diverse novità interessanti.

Innanzitutto si tornerà al passato sotto diversi punti di vista, primo fra tutti il sistema di ricompense per le uccisioni, che torna ad essere legato alla sola serie di uccisioni, al quale verrà affiancato anche un sistema di gadget che si ricaricano con il tempo di gioco, indipendentemente da quante uccisioni farete o da quante volte morirete.

Si torna anche alle classi personalizzate, con la possibilità

di scegliere liberamente armi, equipaggiamento e perk passivi, al quale inoltre è stato dedicato un profondo sistema di personalizzazione che ci permetterà di scegliere tra mirini, impugnature, calci e altri accessori per la nostra arma primaria e secondaria, ognuno con dei bonus e malus che dovremo essere bravi a mixare per trovare il giusto equilibrio che ben si adatta al nostro sistema di gioco.

Andando ad analizzare più nel dettaglio il gameplay pad alla mano, l'azione è molto ispirata ai vecchi Modern Warfare e ce la ricorda con il sorriso stampato in faccia, anche se nel dettaglio molte cose sono state migliorate e aggiornate all'attuale generazione, a partire dalle animazioni che risultano più fluide e ricche di dettagli, restituendo un realismo nei movimenti che si apprezza molto, soprattutto grazie ai 60 fps granitici.

Sono state introdotte anche numerose feature prese direttamente da altri sparatutto, come la possibilità di piegare l'arma in prossimità degli angoli per evitare di sporgere tutto il corpo e mirare rimanendo riparati e persino appoggiare l'arma all'angolo per ridurre il rinculo, mentre una modifica sostanziale in termini di gameplay è relativa alla penetrazione degli oggetti. Superfici come legno o lamiere non saranno più un riparo sicuro in quanto potranno essere trapassati dai proiettili e perciò dovremo stare molto attenti a ripararci dietro a una superficie resistente e ad avere la prontezza di purgare chi non sarà abbastanza attento. Tutto ciò sarà rapportato al tipo di arma utilizzato, visto che un semplice colpo di pistola sparato da distanza ragguardevole potrebbe essere bloccato anche da una tavola di legno, mentre un colpo di grosso calibro non avrà rivali neanche contro una spessa lamiera.

Altra sostanziale modifica al gameplay è la scomparsa della minimappa, sostituita con una bussola in cima alla schermata di gioco; una modifica che i vecchi lupi della serie non gradiranno moltissimo, ma che spinge il giocatore a dover conoscere meglio la mappa e a prestare maggiore attenzione ai rumori ambientali. In conclusione, il gameplay di Call of Duty: Modern Warfare non stravolge i dogmi della serie, vince ancora la prontezza di riflessi e la velocità, ma le novità permettono di giocare anche un po' più d'astuzia.

Dal punto di vista delle modalità di gioco, non mancheranno i classici Deathmatch a Squadre e Tutti Contro Tutti nelle diverse salse, i Cattura la Bandiera e i Cerca e Distruggi alle quali si aggiungono nuove modalità piuttosto interessanti.

Tra queste troviamo le battaglie 2 contro 2 in mappe ristrette di Gunfight, un Cerca e Distruggi più rapido dove le bombe si piazzano e disinnescano in appena un minuto o anche una bellissima variante del Deathmatch a Squadre, interamente giocato in notturna. Quest'ultima modalità ci è sembrata una delle più interessanti visto che favorisce un approccio più tattico. Niente radar, niente interfaccia e dovremo stare attenti persino all'uso del mirino laser in quanto il raggio sarà visibile a chi indossa il visore notturno e ovviamente i rumori di notte sono molto più distinguibili rispetto al giorno, dove elicotteri e carri armati rendono il campo di battaglia molto più rumoroso di una notte solitaria. Call of Duty: Modern Warfare strizza l'occhio anche a partite più grandi, con la modalità Guerra Terrestre, una versione allargata di Dominio che permetterà di schierare sul campo di gioco ben 64 giocatori totali, divisi in due fazioni da 32 giocatori, a loro volta divise in squadre da quattro giocatori, che facilitano la scelta del compagno per il respawn. In questa modalità sarà possibile guidare diversi veicoli di terra e aria per spostarsi all'interno della mappa e avere ulteriori possibilità di attacco o difesa contro il nemico. Il feeling alla guida è molto simile a quello visto nella battle royale di Black Ops 4, ma i neologismi con questo genere fortunatamente si fermano qui. La modalità Guerra Terrestre è Call of Duty in tutti i suoi frangenti, solo più grande e caciarone.

Non manca tanto, Call of Duty: Modern Warfare è in arrivo il prossimo 25 ottobre su Playstation 4, Xbox One e PC e dopo tanti anni l'interesse per un gioco di questa saga è tornato ai massimi livelli, anche perché ultimamente manca uno sparatutto in prima persona a far da padrone del genere e un gioco che si chiama Modern Warfare non può che essere il candidato numero uno a quel trono ormai vacante da troppo tempo.

CALCIO DI STRADA, CARRIERA A TEAM, LA FORMULA FIFA È SEM

Se da una parte PES 2020 doveva risollevare le sorti d era tutta in discesa, visto il successo indiscusso di FIFA rivoluzione della serie bensì come il solito proseguire

DAY1
27 SETTEMBRE
CONSOLE
PS4 / XONE / NSW
GENERE
SPORTIVO
SVILUPPO
ELECTRONIC ARTS
PUBLISHER
ELECTRONIC ARTS

La novità principale di FIFA 20 è il tanto pubblicizzato Volta Football, il discendente spirituale di quel FIFA Street rimasto nel cuore di molti, ma fortunatamente le novità non si fermano qui visto che FIFA 20 ha migliorato diversi aspetti rispetto al predecessore che andiamo a vedere nel dettaglio.

Partendo dalle sensazioni palla al piede, FIFA 20 risulta più lento e ragionato rispetto al predecessore, ma comunque non perde la sua caratteristica rapidità che tanto piace ai giocatori.

I movimenti della palla risultano più pesanti e la fisica viene calcolata meglio anche in funzione dei diversi tocchi che si danno al pallone, visto che la posizione del corpo del giocatore inciderà molto sul movimento della palla.

di farsi saltare troppo facilmente come avveniva in passato.

Migliorata anche l'IA del portiere che sembra essere più reattivo e preciso nelle uscite sui cross e nonostante qualche papera sia all'ordine del giorno, risulta essere più efficace sui tiri da lontano e le situazioni uno contro uno.

L'IA nel complesso ci è sembrata decisamente più efficace e intelligente nel far girare la palla, con una maggiore propensione al dribbling da parte dei giocatori che lo hanno nelle loro corde e meno errori grossolani, tutto finalizzato a rendere divertente il gioco anche giocando da soli e questo è un plus per gli amanti del singleplayer, in particolare della Carriera Allenatore che ha ricevuto diverse migliorie interessanti.

Capiterà meno di vedere tiri perfettamente eseguiti con il giocatore sbilanciato in avanti o pesantemente contrastato. A proposito di contrasti, è stata migliorata molo la reattività dei giocatori in fase difensiva che rispondono più velocemente ai nostri comandi e sono molto più rapidi nei movimenti laterali, permettendoci di effettuare contrasti più precisi e lottare meglio sui palloni.

Questo ovviamente vale anche per le difese avversarie che nel complesso sono più brave a evitare

Prima di tutto è finalmente possibile personalizzare il nostro alter ego virtuale attraverso un basilare ma ben fornito editor del personaggio, che ci permetterà di personalizzare il volto e l'abbigliamento del nostro personaggio. Inoltre è stata aggiunta una maggiore profondità manageriale che ci porterà a dover gestire il morale della squadra e dei singoli giocatori, che reagirà attivamente alle nostre scelte (tipo metterli sul mercato o non farli giocare molto) o alle nostre risposte in conferenza

ALLENATORE E ULTIMATE
PRE AI MASSIMI LIVELLI!

lella serie visti gli ultimi passi falsi, per EA Sports la via A negli ultimi anni e FIFA 20 non si presenta come una e di una lunga serie di successi che sembra inarrestabile.

stampa o nelle conversazioni dirette con i giocatori, che potrebbero decidere di parlare con noi anche nel caso in cui stessimo cercando un giocatore nel loro stesso ruolo e vorrebbero una occasione per dimostrare il proprio valore. Bisognerà stare molto attenti a gestire al meglio le richieste dei nostri giocatori altrimenti potrebbero persino arrivare a chiedere la cessione, ma fortunatamente il sistema del morale di FIFA 20 potrà anche darci la possibilità di riconquistare la fiducia del giocatore e spingerlo a rimanere.

Come anticipato la novità più importante e attesa in FIFA 20 è il Volta Football, una nuova modalità di gioco che sostituisce il caro vecchio Viaggio come modalità "storia" e ci catapulterà nel mondo del freestyle e del calcio di strada.

Le partite saranno veloci scontri all'interno di campi da calcetto, gabbie e campi in strada veri e propri tra cui troviamo una suggestiva location a Roma e un bellissimo campo sul tetto di un grattacielo di Tokyo.

In Volta Football ovviamente conteranno molto i trick, gli scambi veloci uno due e i colpi al volo, sempre con un occhio allo spettacolo che chi ha giocato in strada sa bene che spesso conta più di vincere la partita. Oltre ad affrontare la storia con un personaggio maschile o femminile di nostra scelta, il Volta Football è ovviamente giocabile anche nella partita veloce e perciò è ottimo per una bella partita tra amici come ai vecchi tempi.

Si potrà giocare sia in co-op che in competitiva e oltre alle varie formazioni da 2 contro 2 a 5 contro 5 con o senza portieri, ci sarà anche la possibilità di giocare con le regole del Calcio a 5 vere e proprie.

Non manca ovviamente la modalità Ultimate Team che non presenta particolari stravolgimenti, bensì ripropone l'ottima formula ottenuta in FIFA 19, ma rinnovata nei menù e con qualche aggiunta minore, come la possibilità di scegliere lo striscione esposto allo stadio e il telone steso a centrocampo in stile Champions League, tutto ovviamente legato alle carte da trovare nei vari pacchetti o da comprare nel mercato.

Ci sono varie accortezze che noterà principalmente chi è pratico della modalità e le apprezzerà sicuramente e nuove aggiunte come la possibilità di giocare delle partite amichevoli all'interno di FUT, anche con regole personalizzate tra cui il nuovo Palla Matta che ad ogni interruzione di gioco, assegnerà alla squadra attaccante un bonus casuale in passaggi, tiri, velocità o a tutti gli attributi dei giocatori oppure l'interessante Scambi, dove casualmente verranno scambiati per la partita 3 giocatori a caso con la squadra avversaria. Viene migliorato anche il sistema degli obiettivi ed è stato modificato il limite di aggiornamenti delle Squad Battles che adesso permette l'aggiornamento della lista squadre fino ad un massimo di 10 volte a settimana, portando il numero di partite possibili a ben 40 a settimana, un'offerta incredibilmente ricca che si affianca ovviamente ai sempreverdi Division Rivals e FUT Champions.

Dal punto di vista tecnico non c'è una rivoluzione in atto, il Frostbite Engine di comporta bene e accoglie qualche miglioria soprattutto nella gestione fisica, sia per quanto riguarda la fisica del pallone, che quella dei giocatori in particolare nei contrasti. Il cruccio di FIFAnrimane ancora purtroppo la presenza di troppi volti generici anche in squadre blasonato o comunque nei campionati maggiori che vorremmo vedere perfettamente licenziati, ma FIFA 20 migliora sotto questo punto di vista, sostituendo tanti volti generici con volti perfettamente realizzati, aumentando perciò il realismo complessivo del gioco EA Sports. Anche negli stadi è stato aggiunto qualche effetto in più che migliora la resa dell'atmosfera durante le partite. Mai come quest'anno è davvero difficile decretare un vincitore nell'eterna lotta tra FIFA e PES viste le migliorie da entrambi i lati e questa volta è davvero il caso di dirlo, saranno i videogiocatori a decidere chi vincerà.

Dalla nostra parte ci godiamo questa competizione che finalmente torna ad altissimi livelli da entrambi i lati e ci permetterà di vivere il grande calcio sulle nostre console.

NEED FOR SPEED HEAT

DAY1
8 NOVEMBRE
CONSOLE
PS4/XONE
GENERE
RACING
SVILUPPO
GHOST GAMES
PUBLISHER
ELECTRONIC ARTS

UN POSTO D'ONORE NEL MONDO DELLE CORSE CLANDESTINE

Corri di giorno e rischia tutto di notte in Need for Speed™ Heat, un racer mozzafiato che ti schiera contro le corrotte forze di polizia di un'intera città, mentre gareggi per un posto d'onore nel mondo delle corse clandestine.

Di giorno, prenderai parte allo Speedhunters Showdown, una competizione autorizzata dove potrai guadagnare il denaro necessario a personalizzare e aggiornare i bolidi che hai in garage.

Quando lo stile e il tuning della tua auto ti soddisfano e vuoi cominciare a fare sul serio, partecipa insieme alla tua crew a corse clandestine notturne che ti permetteranno di farti un nome nel mondo dei motori e di avere accesso a gare più importanti e a componenti migliori.

Ma fa' attenzione: nell'oscurità si nasconde una task force corrotta che non vede l'ora di prenderti e portarti via tutto.

Rischia tutto per conquistare la gloria nella clandestinità, oppure tornatene a casa e preparati a vivere un'altra giornata entusiasmante.

Le strade, i rischi e le auto non finiscono mai in questo street racer: la tua crew è più scatenata che mai, il tuo garage è pieno di bolidi straordinari e la città è il tuo parco giochi.

Sfida la sorte e vinci – Partecipa allo Speedhunters Showdown e, durante il giorno, vinci denaro in gare, competizioni di derapate ed eventi fuoristrada. Poi, di notte, dai il meglio di te nelle corse clandestine per farti un nome.

Guardati le spalle dalla polizia, però: una volta tramontato il sole, non sarai solamente tu a infrangere le regole.

Vivrai un'esperienza elettrizzante e correrai rischi che ti daranno incredibili scariche di adrenalina.

Ribellati ed esprimiti – Ora che ci sono ancora più opzioni per personalizzare le tue auto ed esprimere la tua identità al volante, non è il momento di essere timidi. Tira fuori quello che hai dentro e fai vedere a tutti chi sei.

E questo vale anche per i tuoi bolidi: migliorane le prestazioni e la maneggevolezza secondo il tuo stile, dopodiché dai vita a una crew di amici online con cui seminare il caos nelle strade di Palm City. E se qualcuno cerca di ostacolarti… Beh, è proprio lì che comincia il divertimento!

Sotto pressione – A meno che tu non li faccia arrabbiare, i poliziotti che pattugliano le strade di Palm City durante il giorno ti lasceranno in pace.

Tuttavia, una volta calato il buio, tutto cambia: una task force corrotta darà la caccia a te e alle tue auto.

Vai a fondo di questa faccenda e affronta il capo dell'unità operativa, il tenente Mercer, mentre entrambi vi battete per dominare le strade.

La demo disponibile allo stand di Electronic Arts, nel corso dell'ultima edizione della GAMESCOM, era suddivisa in 3 parti. Immediatamente dopo il filmato introduttivo, esattamente lo stesso trailer distribuito in occasione dell'annuncio, veniva data l'opportunità di assaggiare un estratto della personalizzazione della vettura e del nostro avatar.

Nel primo caso le funzioni erano abbondanti ma tutte esclusivamente estetiche. Non ci si è trovati davanti a nulla di particolarmente rivoluzionario, ma quello che ci si può aspettare da un Need for Speed c'era: ogni pezzo della carrozzeria, le ruote con annessi freni a disco, pinze e cerchioni, spoiler, minigonne, vetri e così via poteva essere alterato scegliendo tra numerosi brand e vedendo in tempo reale gli effetti di queste selezioni.

CORRI DI GIORNO E RISCHIA TUTTO DI NOTTE IN NEED FOR SPEED™ HEAT, UN'ESPERIENZA MOZZAFIATO CHE TI SCHIERA CONTRO LE CORROTTE FORZE DI POLIZIA DI UN'INTERA CITTÀ, MENTRE GAREGGI PER UN POSTO D'ONORE NEL MONDO DELLE CORSE CLANDESTINE.

PRENOTA LA STANDARD EDITION DI NEED FOR SPEED™ HEAT E RICEVERAI LA MITSUBISHI LANCER EVOLUTION X KS EDITION COME AUTO INIZIALE.

16 www.pegi.info

© 2019 ELECTRONIC ARTS INC. EA, IL LOGO EA, NEED FOR SPEED E IL LOGO NEED FOR SPEED SONO MARCHI DI ELECTRONIC ARTS INC. I NOMI, DESIGN E LOGO DI TUTTI I PRODOTTI APPARTENGONO AI RISPETTIVI PROPRIETARI E SONO UTILIZZATI SU AUTORIZZAZIONE. I VEICOLI POTREBBERO ESSERE STATI PERSONALIZZATI DA EA CON PARTI FITTIZIE, PARTI AEM SU LICENZA, LOGO O MODIFICHE. LE ACROBAZIE RIPRODOTTE IN QUESTO GIOCO HANNO PURA FUNZIONE DI INTRATTENIMENTO. QUANDO SEI AL VOLANTE, TI INVITIAMO A GUIDARE CON PRUDENZA, A RISPETTARE LA LEGGE E A INDOSSARE SEMPRE LA CINTURA DI SICUREZZA.

GHOST

IL GRANDE CALCIO TORNA AL KO

Erano anni che non si vedeva un PES di questo calibro già ampiamente descritte nello speciale dello scorso in versione completa ci permette di analizzare tantiss costatabili da una demo.

DAY1
10 SETTEMBRE
CONSOLE
PS4 / XONE
GENERE
SPORTIVO
SVILUPPO
KONAMI
PUBLISHER
KONAMI

eFOOTBALL PES 2020

Ormai ci stiamo giocando da parecchi giorni in maniera assidua ed è veramente a cuor leggero che vi diciamo che con questo capitolo Konami ha fatto centro ed è riuscita a riportare PES ad alti livelli.
eFootball PES 2020 (d'ora in poi PES 2020) si presenta con una rinnovata formula di gameplay basata sugli ottimi passi in avanti degli ultimi due capitoli, ma con diverse migliorie che lo rendono un prodotto veramente molto interessante e soprattutto divertente.
Partendo dalla fisica del pallone che è stata migliorata ulteriormente e adesso rasenta la perfezione anche se ci sembra manchi ancora un po' di pesantezza in alcuni frangenti, in partite con condizioni atmosferiche avverse come pioggia e neve il pallone reagisce in maniera fisicamente perfetta, riproducendo fedelmente traiettorie barbine e rimbalzi inaspettati che vengono letti e assecondati di conseguenza dai vari giocatori.

Le animazioni sono un vero punto di forza di questo PES 2020, curate nei minimi dettagli sia per i giocatori più "generici", ma soprattutto per i giocatori che si fregiano del Player ID, un vero punto cardine dell'esperienza di gioco in PES 2020.

Le animazioni sono incredibilmente realistiche e hanno i loro tempi reali, non vengono forzate e rese più rapide per non mancare un passaggio, bensì obbligano noi giocatori a ragionare sui tempi di passaggio e sulla posizione, sulla direzione e sulla marcatura che ha il giocatore a cui vogliamo passare la palla.
Se un giocatore si inserisce con i tempi giusti ed è lanciato verso la porta, dovremo metterci in condizione di poter effettuare un filtrante preciso, con tempi e potenza giusti e perciò chi mastica calcio lo sa, bisognerà leggere in anticipo il movimento e prevedere il passaggio con i tempi giusti altrimenti rischiamo di darla troppo corta o troppo lunga e annullare l'ottima intuizione del nostro compagno. Allo stesso modo, è impensabile fare un cross preciso se siamo rivolti da tutt'altra parte e se forziamo il passaggio in velocità pur essendo sbilanciati e PES 2020 punirà queste nostre ingenuità grazie appunto ad animazioni realistiche e ad una fisica del pallone che ci obbligherà a giocare a calcio, a costruire un'azione pensandola e ad eseguirla passaggio dopo passaggio in maniera realistica.
Grande attenzione è stata riposta anche nei contrasti e nell'intelligenza artificiale sia per quanto

riguarda i movimenti difensivi che si adatteranno al nostro modo di giocare e cercheranno di coprire meglio gli spazi, sia riguardo al portiere che è dotato di una reattività molto efficace e difficilmente si farà sorprendere da tiri prevedibili, anche se abbiamo riscontrato ancora qualche problemino nelle uscite sui cross, alcune volte poco decise che lasciano un po' troppi spazi.

L'adattamento della squadra avversaria all'andamento della partita è un valore aggiunto che renderà ogni partita di PES 2020 interessante e sempre diversa, visto che la squadra avversaria è governata anche lei da determinate indicazioni dell'allenatore virtuale che agirà in base ai nostri movimenti di gioco.

Qualora ci trovassimo in difficoltà a creare gioco e ad arrivare in porta, gli avversari potrebbero sfruttare questo nostro momento negativo per avanzare la linea difensiva e spingersi in attacco per acciuffare il vantaggio e costringerci alla rimonta, oppure qualora un nostro giocatore sta facendo fuoco e fiamme e crea troppo facilmente situazioni pericolose, ecco che prontamente scatterà la mar-

NAMI STADIUM!

e le premesse le avevamo numero, ma averlo finalmente simi dettagli difficilmente

catura a uomo da parte dell'avversario.
La CPU risulta molto intelligente in queste scelte visto che diverse volte ha imbrigliato con successo la nostra manovra offensiva e ci ha portato a muoverci in maniera differente sul campo da gioco, portandoci magari anche a subire i pericolosi attacchi avversari.
Per farvi un esempio pratico, in una partita di Master League fornivamo diverse palle gol a Dzeko con Pellegrini e la CPU, invece di mettere la marcatura a uomo su Dzeko, l'ha messa su Pellegrini perché in qualche modo ha capito che la maggior parte delle palle passavano da lui e ci ha bloccato le azioni in partenza, obbligandoci a cambiare tattica.
Parlando proprio di Master League, apriamo il discorso relativo alle modalità di gioco presenti in PES 2020, partendo proprio dall'iconico Campionato Master che è stato rinnovato nella veste grafica dei menù e ha introdotto interessanti novità come le cutscene dinamiche e una maggiore attenzione sulla personalità dell'allenatore, che costruiremo sulla base delle varie interviste e risposte che daremo al nostro staff e che si ripercuoterà sulle trattative e sui fan che seguiranno la squadra.
Dovremo gestire anche il budget trasferimenti e stipendi, il mercato in entrata e in uscita, con un occhio di riguardo ai contratti e alle clausole rescissorie che potrebbero farci perdere delle pedine importanti qualora non gli dedicassimo le giuste attenzioni, dato che la CPU è molto attiva sul mercato anche a mercato chiuso.
Anche Diventa un Mito viene rinnovata nella veste grafica dei menù e nelle cutscene, ma mantiene uno stampo molto tradizionale e continua ad offrire la solita ottima esperienza poco cinematografica e più incentrata sul gameplay vero e proprio.
Il comparto singleplayer ovviamente si completa con la possibilità di giocare i vari campionati e le coppe in singolo e ovviamente le partitelle da godersi con gli amici sia in competitiva che in cooperativa.
Per quanto riguarda l'esperienza online, MyClub è la risposta alla Ultimate Team di FIFA e di anno in anno si è arricchita ed è diventata una modalità ricca, divertente e ben strutturata che mischia abilmente collezionismo e capacità manageriali.
La struttura rimane la stessa, con la possibilità di assumere Osservatori e Agenti che miglioreranno le nostre chance di pescare un giocatore di alto livello per la nostra squadra che dovrà essere inserito nel modulo preferito dall'allenatore scelto, sempre con un occhio all'intesa.
Dal punto di vista grafico, il canto del cigno del Fox Engine rende PES 2020 un gioco graficamente impressionante, con texture di altissimo livello come al solito sui volti dei giocatori, una spanna sopra alla concorrenza, ma anche nell'atmosfera che si respira negli stadi, dove pubblico, campo di gioco, il manto erboso, gli effetti di luce, tutto è realizzato in maniera eccelsa e nel complesso rende l'esperienza visiva di PES 2020 davvero eccezionale.
eFootball PES 2020 è un gioco adatto a chi mastica calcio, un gioco che senza dubbio rappresenta il punto più alto toccato da PES 2020 in questa generazione. Ormai non esiste più il discorso su chi è meglio tra FIFA e PES, entrambe le produzioni sono ai massimi livelli, ognuno con i suoi pregi e i suoi difetti, ormai conta solo il gusto personale del giocatore e con questo PES 2020 molti giocatori troveranno pane per i propri denti.

DEATH STRANDING

DAY1
8 NOVEMBRE
CONSOLE
PS4
GENERE
SCI-FI
SVILUPPO
KOJIMA PROD.
PUBLISHER
SONY

UN'INCOMBENTE ESTINZIONE DI MASSA

Che cos'è Death Stranding?
Dal leggendario autore Hideo Kojima (Metal Gear Solid) è in arrivo una nuovissima avventura d'azione open world per PS4 che sfida ogni definizione di genere, con la partecipazione di Norman Reedus, Mads Mikkelsen, Léa Seydoux e Lindsay Wagner.

In un futuro non troppo lontano, il mondo è sconvolto da misteriose esplosioni, che danno vita a una serie di eventi soprannaturali chiamati Death Stranding. Con creature ultraterrene che infestano il paesaggio e un'incombente estinzione di massa, sarà Sam Porter Bridges a dover attraversare una terra desolata e devastata per cercare di salvare il genere umano dall'imminente annientamento.

Affronta sfide uniche

Prepara le armi e prendi la mira su una grande varietà di bersagli nella tua missione per riunificare una nazione disgregata, cercando di sostenere il peso del tuo carico senza cadere. Proteggi le tue provviste da banditi selvaggi e difenditi dalle terrificanti Creature Arenate… o affronta l'orrore di non riuscire a proteggere chi dipende da te.

Esplora il mondo

Il motore grafico Decima riproduce un paesaggio iperrealistico completamente trasformato dal Death Stranding. Ostacoli insormontabili ti bloccheranno la strada e ti costringeranno a trovare strade alternative, mentre elementi soprannaturali altereranno lo stato fisico dell'ambiente circostante.

La morte non è la fine di tutto

In Death Stranding non esiste il tradizionale "game over". Se perdi la vita durante un combattimento ti ritroverai in un mondo sottosopra, in cui dovrai cercare la strada per tornare nel mondo dei vivi. Fai attenzione a scegliere i metodi di combattimento, perché non sempre uccidere i nemici è la soluzione migliore, e ogni morte porterà con sé delle conseguenze.

Aiuta altri giocatori

Aiuta altri viaggiatori senza mai incrociare i loro percorsi grazie al gameplay online asincrono. Invia provviste, condividi rifugi e segui le orme di altri corrieri come te per riunificare la civiltà.

Per spiegare molto cripticamente la natura del videogioco, Kojima ha citato lo scrittore Kōbō Abe: «Il bastone è stato il primo strumento creato dall'umanità per mettere una distanza tra sé e le cose minacciose, per proteggersi. Il secondo strumento creato dall'umanità è stato la corda. Una corda è usata per legare cose importanti e tenerle vicine»; Kojima ha aggiunto pertanto che la maggior parte dei videogiochi d'azione utilizzano un approccio "da bastoni" nel gameplay, mentre il suo scopo è rendere Death Stranding un videogioco in cui sia importante anche un approccio "da corde". Kojima ha paragonato Death Stranding al primo gioco della saga di Metal Gear, – ora considerato come videogioco stealth – il quale fu chiamato "gioco d'azione" al tempo della sua uscita, poiché il genere stealth non esisteva ancora.

Durante la conferenza stampa Sony al Tokyo Game Show 2016, Kojima annunciò che il gioco avrebbe avuto una componente open world e delle funzioni multigiocatore.

Il giocatore avrà ampia libertà di movimento, con dei veicoli a disposizione, e nello scegliere come approcciarsi al gioco, potendo scegliere se progredire combattendo o attraverso vie alternative. La componente online sarà completamente opzionale e offrirà al giocatore un'esperienza diversa da ciò che si è soliti aspettarci dalle modalità multigiocatore.Una protagonista femminile accompagnerà il protagonista interpretato da Reedus.

In seguito al trailer pubblicato in occasione dei The Game Awards 2017, Kojima ha fatto maggiore chiarezza su alcuni elementi mostrati nel filmato relativi alle meccaniche di gioco e all'universo di Death Stranding. Quando il protagonista del gioco, di nome Sam, muore, egli viene trasportato al di fuori del proprio corpo ed entro un mondo sottomarino "sottosopra", che il giocatore è libero di esplorare e in cui è possibile raccogliere oggetti. Quando è all'interno di questo mondo, il giocatore non è «morto o vivo, è l'equivalente di una schermata che dice "Continua?" e un conteggio ticchetta verso lo zero». Una volta ritornato nel mondo dei vivi, il giocatore può ritornare nel proprio corpo e tutte le azioni che ha compiuto o tutte le conseguenze portate da ciò che ha causato la sua morte continuano a persistere: nel trailer in questione, possiamo infatti vedere come il cratere causato dall'esplosione che uccide il giocatore continui ad esistere anche dopo che Sam ritorna nel mondo dei vivi. Un altro elemento menzionato da Kojima è l'esistenza, nel mondo di gioco, di una particolare pioggia chiamata "Timefall", che ha la capacità di manipolare il tempo di tutto ciò che tocca, facendo germogliare e crescere le piante a un ritmo estremamente veloce e facendo invecchiare e deteriorare il corpo di un uomo a contatto con essa. Allo stesso modo, Kojima ha dichiarato che sia i bambini visti nei vari trailer sia il braccio robotico montato sulla spalla del protagonista avranno un ruolo integrante nella storia e nel gameplay del gioco.

PS4 Pro

ESCLUSIVA PlayStation 4

4K HDR

A HIDEO KOJIMA GAME
IN ARRIVO L'8 NOVEMBRE

DEATH STRANDING

ESOSCHELETRO VELOCITÀ GOLD

ARMATURA GOLD

CAPPELLO GOLD

OCCHIALI DA SOLE GOLD "SAM"

Tema dinamico PS4™ | Avatar Chibi Ludens

PRE ORDER BONUS

18
www.pegi.info

"PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.

SHENMUE III

DAY1
19 NOVEMBRE
CONSOLE
PS4
GENERE
ACTION
SVILUPPO
YS NET
PUBLISHER
DEEP SILVER

IL SEQUEL TANTO ATTESO

Shenmue III è il sequel dei classici di successo Dreamcast Shenmue (1999) e Shenmue II (2001). L'intuizione del premiato regista di Shenmue, Yu Suzuki, ha unito elementi d'azione dal suo classico arcade Virtua Fighter con delle meccaniche RPG per creare un titolo epico su console. Comunemente conosciuto come uno dei progetti più ambiziosi della storia, Shenmue ha catturato l'immaginazione di giocatori provenienti da tutto il mondo con la sua ambientazione unica, la sua storia intima e cinematica, le sue battaglie realistiche ed i suoi minigiochi divertentissimi. Molte delle funzionalità pionieristiche di Shenmue sono ormai diffuse nei giochi moderni, tra cui l'open world ed il gameplay Quick Time Event. Shenmue III è stato ufficialmente annunciato sul palco della conferenza stampa di Sony all'E3 2015 e lanciato contemporaneamente sulla piattaforma di finanziamento collettivo Kickstarter, rompendo due Guinness World Record dopo aver raccolto oltre $ 6 milioni di dollari.

Gioca nei panni di Ryo Hazuki, un artista marziale giapponese di 18 anni determinato a vendicare la morte del padre.

In questa terza parte della serie di Shenmue, Ryo cerca di risolvere il mistero che si cela dietro lo Specchio della Fenice, un artefatto ricercato dall'assassino di suo padre.

Il suo viaggio lo porterà a immergersi nei meandri della Cina rurale, pullulante di attività e circondata da paesaggi meravigliosi.

L'avventura di Ryo lo porterà in città e villaggi di montagna dove potrà perfezionare il suo allenamento, misurarsi nel gioco d'azzardo e di fortuna, e accettare lavoretti part-time mentre indaga su chi conosce la verità sullo Specchio della Fenice.

Durante una recente intervista, il director di Shenmue 3 Yu Suzuki ha rilasciato qualche nuova informazione su storia e sistema di combattimento dell'attesissimo nuovo capitolo della famosa saga.

Come riporta Gamingbolt, la struttura del gioco seguirà quella presente nei precedenti capitoli, in quanto meccaniche moderne in stile open-world semplicemente non funzionerebbero.

Suzuki ha poi spiegato che l'inizio della storia sarà molto lento, con il protagonista Ryo che si ritroverà in uno sperduto villaggio cinese, qui troverà svariati PNG con cui potrà instaurare una relazione ed ottenere la loro fiducia.

Gli abitanti del villaggio saranno inoltre caratterizzati da un preciso ciclo giorno-notte di attività, come nei precedenti capitoli.

Shenmue 3 si concentrerà inoltre nell'approfondire il passato di Ryo, presentando una trama generalmente più introspettiva di quanto visto in passato.

Il combattimento presenterà un profondo sistema di attacco e gestione della stamina, con oltre 100 tecniche diverse da imparare.

La stamina verrà usata per tutte quelle attività fisiche che vanno dal combattimento alla corsa, per questo il giocatore dovrà tenerla sotto controllo mangiando del cibo.

GAREGGIA COL CUORE

2019 gamescom award winner of Best Racing Game

GRID™

LAUNCH EDITION
DISPONIBILE DAL 11 OTTOBRE 2019
INCLUDE ASTON MARTIN VANTAGE GT4 CON LIVREA IN CARBONIO GRID EDITION + XP BOOST

ULTIMATE EDITION
DISPONIBILE DAL 8 OTTOBRE 2019
ACCESSO ANTICIPATO DI 3 GIORNI E CONTENTUTI ESCLUSIVI

CONTENUTI ULTIMATE EDITION

90 EVENTI MODALITÀ CARRIERA E 12 AUTO EXTRA

STAGIONE 1 - STAGIONE 2 - STAGIONE 3 - 5 LIVREE IN CARBONIO GRID EDTION + HP BOOST
CARTE GIOCATORE - BANNER GIOCATORE - LIVREE UNICHE - STATO VIP

3™ www.pegi.info

WWW.GRIDGAME.COM

XBOX ONE PS4 PC DVD ROM STEAM

While supplies last. Only at participating retailers, please check with your local retailer as offer may vary.

© 2019 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"®, "EGO"®, the Codemasters logo and "GRID"® are registered trademarks owned by Codemasters. "RaceNet"™ is a trademark of Codemasters. All rights reserved. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed and published by Codemasters. Disc version distributed 2019 by Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Alias, "Y", "Z", "S" is a trademark of the same company.

CODEMASTERS®

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

DAY1
20 SETTEMBRE
CONSOLE
NSW
GENERE
ACTION/ADVENTURE
SVILUPPO
NINTENDO
TEAM GREZZO
PUBLISHER
NINTENDO

SIETE PRONTI PER SCOPRIRE INSI

A distanza di oltre vent'anni dalla sua prima apparizio apprezzati dell'epoca GameBoy e GameBoy Color: The

Nel corso dei suoi centrotrenta anni di storia, Nintendo ha saputo regalare al suo pubblico di affezionati delle saghe videoludiche sempre degne di nota, capaci di imprimersi nelle menti dei giocatori come lettere scolpite su roccia. Difatti, l'insieme di esperienze date dai titoli dell'iconico idraulico baffuto Mario, o da eroine come Samus Aran e Zelda, sono ciò che ha permesso ai videogiochi di creare una breccia e risollevarsi dopo un periodo nero in cui il mercato non era così favorevole a quella tipologia di media. A seguito della grande diffusione delle console casalinghe prima, e portatili poi, della casa di Kyoto, seguirono naturalmente anche le prime "serializzazioni" – se così vogliamo definirle – dei videogiochi che avevano avuto maggior successo.

Ed una delle serie di maggior fortuna era (è) proprio quel The Legend of Zelda capace, nel corso degli anni, di generare un quantitativo di sequel vicino alla ventina di titoli.

Uno dei più apprezzati di questi fu senza dubbio il celebre Link's Awakening, uscito nel 1993 su GameBoy, fu riproposto anche su GameBoy Color nel 1998: oggi, a più di vent'anni dalla sua ultima apparizione, eccolo far ritorno in uno splendido remake edito per Nintendo Switch, con il duplice obiettivo di far conoscere ai giovani giocatori uno dei titoli più belli della serie di The Legend of Zelda, oltre che fare la gioia di tutti i vecchi appassionati.

La storia di The Legend of Zelda: Link's Awakening inizia un anno dopo il prequel, A Link to the Past. Link, dopo aver sconfitto il perfido Ganon, partì alla volta di migliorarsi, soprattutto nelle capacità combattive, così da essere in grado di affrontare un'eventuale nuova offensiva da parte delle forze del male. Tornando a Hyrule via mare, si imbatte in una tremenda tempesta che lo fa naufragare e affonda la sua nave. Risvegliatosi sulla misteriosa isola di Koholint, Link fa la conoscenza di Marin, una giovane ragazza dall'aspetto malinconico, e di suo padre Tarin. I due abitanti dell'isola lo hanno salvato recuperandolo dalla spiaggia della Costa Toronbo assieme al suo scudo, curandolo ed accudendolo nella loro dimora. Uscendo

dall'abitazione facciamo altresì la conoscenza di un misterioso Gufo parlante, che gli indica lo scopo della sua avventura: risvegliare dal sonno in cui si trova il Pesce Vento, che si trova in cima al monte dell'isola, recuperando gli otto Strumenti delle Sirene, indispensabili allo svolgimento del compito. Inizia così il nostro viaggio tra le stranezze, i pericoli e, in particolar modo, i segreti dell'isola Koholint, nel corso di un gioco che, in base al grado di conoscenza dello stesso, ovvero se rientrate nella schiera dei nuovi giocatori o in quelli più navigati, vi regalerà tra le dieci e le quindici ore di gameplay per portare a termine la storia principale. In questo nuovo remake di Link's Awakening sono state mantenute intatte tutte le meccaniche presenti nel gioco originale. Nei panni di Link esploreremo la misteriosa isola Koholint e i suoi dungeon, da cui dovremo recuperare gli otto oggetti necessari al risveglio del Pesce Vento. Non solo; durante il corso della nostra avventura saremo portati a raccogliere anche tutti quegli strumenti che modificheranno le nostre abilità, come ad esempio la Piuma per poter eseguire dei salti o, ancora, le Pinne, utili per nuotare. Tutti questi strumenti sono indispensabili al prosieguo del gioco.

Inoltre, nel villaggio di Mabe troveremo, come sempre, il negozio dove effettuare acquisti, oltre alla casa dove è disponibile il Gioco alla moda. Oltre a queste chicche che gli appassionati di vecchia data ricorderanno sicuramente, sono presenti anche il laghetto dove pescare e guadagnare qualche rupia in più, e le cabine telefoniche, utili per ascoltare i consigli di nonno Ulrira, indispen-

IEME I MISTERI DELL'ISOLA KOHOLINT?

one ufficiale, ritorna oggi nelle nostre Switch uno dei giochi più e Legend of Zelda: Link's Awakening.

sabili qualora ci trovassimo in difficoltà sul come andare avanti. Ma il remake di The Legend of Zelda: Link's Awakening, non è solo un mero rifacimento del capolavoro apparso su GameBoy anni fa. Difatti, tramite casa Danpei si avrà accesso alla funzione di creazione labirinti, dove si potranno utilizzare i vari Amiibo per sbloccare tasselli utili alla creazione degli stessi.

Ogni tassello è provvisto di un simbolo che deve essere sistemato in una posizione specifica della mappa del labirinto come, ad esempio, la stanza del boss, quella dei tesori o, più semplicemente, l'entrata.

Una volta ultimati questi labirinti, si potranno affrontare per superarli e guadagnare rupie aggiuntive o utilissimi frammenti di cuore. In questo modo, ci sarà una buona ragione per giocare a questo remake anche per i vecchi affezionati che conoscono a menadito il gioco, dato l'aumento della longevità dovuta a questa nuova feature.

Da segnalare anche la nuova possibilità di inserire dei segnalini sulla mappa, così da ricordarci di eventuali posti o tesori inaccessibili in un determinato momento, ma raggiungibili a seguito delle abilità acquisite successivamente. Per quanto riguarda, invece, il tasso di sfida proposto dal titolo, Link's Awakening offre principalmente due modalità di gioco. La prima è la modalità Normale, la quale offre un'esperienza equilibrata ed appagante, mentre la seconda, denominata Eroica, offre una maggiore difficoltà, soprattutto a causa del fatto che i danni ricevuti saranno raddoppiati e non si troverà alcun cuore nell'erba. Tecnicamente parlando, il lavoro svolto dal Team Grezzo e Nintendo è di assoluto spessore, anche se con qualche piccola pecca legata a dei vistosi cali di frame che a volte hanno fatto capolino durante la nostra esperienza con il remake di Link's Awakening. Nulla, comunque, che vada ad inficiare in maniera negativa la giocabilità del titolo Nintendo. Ritornando sull'aspetto grafico del titolo, il lavoro svolto dal team di sviluppo è davvero fenomenale. La grafica colorata e divertente si sposa alla perfezione con l'atmosfera del titolo e anche la colonna sonora dona momenti interessanti, trovandosi sempre in linea con le situazioni vissute su schermo, siano esse di spensieratezza piuttosto che legate all'esplorazione di un oscuro dungeon o al combattimento contro qualche boss.

Concludendo, l'operazione di rinascita – o, per restare in tema, di risveglio – del capolavoro apparso oltre vent'anni fa su GameBoy e GameBoy Color, può dirsi conclusa con un enorme successo. La grafica colorata, la storia particolare ed interessante, la giocabilità tipica della serie arricchita dalla possibilità di crearsi i propri labirinti, rappresentano degli elementi che sicuramente faranno presa nel cuore dei nuovi e vecchi appassionati. The Legend of Zelda: Link's Awakening ritorna con un piccolo gioiello, un remake fatto ad arte per dimostrare che oggi, come allora, i capolavori restano sempre gli stessi. Non perdete altro tempo, dunque: il Pesce Vento vi sta aspettando.

BLACKSAD: UNDER THE SKIN

DAY1
5 NOVEMBRE
CONSOLE
PS4/XONE/NSW
GENERE
AVVENTURA
SVILUPPO
PENDULO STUDIOS
PUBLISHER
MICROIDS

UN APPREZZATO FUMETTO DIVENTA VIDEOGAME

Blacksad: Under the Skin è il videogioco tratto da un apprezzatissimo fumetto.

Forse i più attenti alla scena fumettistica avranno sentito parlare di Blacksad, una serie realizzata da Juan Díaz Canales (testi) e Juanjo Guarnido (disegni) e pubblicata dall'editore francese Dargaud in cui seguiamo le avventure dell'investigatore privato John Blacksad che si muove nell'America degli anni '50.

Atmosfere noir e tutti gli stilemi classici del genere hard boiled ma anche una particolarità non da poco: il mondo di Blacksad è abitato da animali antropomorfi con personaggi la cui specie riflette a tutti gli effetti la personalità.

Il buon John è, per esempio, un gatto nero e non mancano delle rappresentazioni volutamente stereotipate.

Ma basta parlare del fumetto perché in questo caso il protagonista assoluto di questa news è Blacksad: Under the Skin.

Il progetto sviluppato da Pendulo Studios e YS Interactive ha infatti una data di uscita oltre che un nuovo imperdibile trailer dedicato alla storia.

Il proprietario di un boxing club, Joe Dunn, viene trovato morto mentre Bobby Yale, una star del pugilato in forte ascesa scompare misteriosamente nel nulla.

La figlia di Dunn decide allora di ingaggiare il detective privato John Blacksad per cercare di fare luce su questo mistero.

Blacksad: Under the Skin è un videogioco d'avventura ambientato in un mondo di gioco tridimensionale.

La modalità di gioco è stata comparata con i titoli della Telltale Games, così come con L.A. Noire della Team Bondi e con Sherlock Holmes: The Devil's Daughter della Frogwares.

In Blacksad non è presente un inventario, e, a differenza dei precedenti titolo di Pendulo Studios, va oltre l'interfaccia punta e clicca in favore di un controllo totale del personaggio.

Blacksad presenta anche dei quick time event sequenze di dialogo a tempo e scene in cui il videogiocatore deve individuare degli indizi nell'ambiente di gioco.

Durante le investigazioni, i sensi felini di John Blacksad permettono al videogiocatore di rallentare lo scorrere del tempo e di percepire indizi visivi nei paraggi, che verranno aggiunti nell'indice degli indizi; il giocatore dovrà poi utilizzare e combinare gli indizi raccolti per giungere a delle conclusioni, sia per raggiungere la fine del gioco e sia per completare missioni secondarie.

Joe Dunn, proprietario di un modesto club di pugilato, viene ritrovato morto impiccato.

Nel frattempo Robert Yale, suo protetto e la sua più grande speranza, prossimo a salire sul ring per l'incontro più importante della sua carriera, scompare misteriosamente. Sonia Dunn, la figlia di Joe, subentra nella al padre nella gestione della palestra e decide di assumere il detective privato John Blacksad per investigare sulla scomparsa di Yale.È la vigilia del combattimento dell'anno e il club di box, che è in serie difficoltà economiche, non sopravviverà al ritiro di Robert.

L'indagine porterà John Blacksad al cuore del mondo, dove la corruzione regna sovrana. Un videogioco ispirato alla serie a fumetti Blacksad venne annunciato dall'editore Microids nel luglio 2017,e il primo teaser trailer venne rivelato nell'agosto 2018.Sviluppato da Ys Interactive e Pendulo Studios, il titolo era originariamente previsto per il quarto trimestre 2018 per Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One e PC/Mac.

Nel giugno 2018, Microids diffuse le prime immagini del videogioco, dal titolo Under the skin (Sotto la pelle).L'idea di adattare il fumetto Blacksad in un videogioco fu proposta da Microïds a Pendulo, poiché tale azienda sviluppatrice di videogiochi fa parte dello stesso conglomerato mediatico di Dargaud, l'editore di Blacksad. Lo sviluppatore ha optato per una storia originale di Blacksad, ma pur sempre ispirata e influenzata alla serie a fumetti.

PLAYERS

USCITE OTTOBRE 2019

4

CONSOLE PS4/XONE
GENERE ACTION
SVILUPPO UBISOFT
PUBLISHER UBISOFT

4

CONSOLE PS4/XONE/NSW
GENERE ACTION
SVILUPPO SABER INTERACTIVE
PUBLISHER SOLUTIONS 2 GO

8

CONSOLE PS4/NSW
GENERE PLATFORM
SVILUPPO FROZENBYTE
PUBLISHER MODUS GAMES

9

CONSOLE PS4
GENERE ACTION RPG
SVILUPPO PIXELOPUS
PUBLISHER SONY

11

CONSOLE PS4/XONE
GENERE RACING
SVILUPPO CODEMASTERS
PUBLISHER CODEMASTERS

11

CONSOLE PS4/XONE
GENERE RPG
SVILUPPO LAB ZERO
PUBLISHER 505 GAMES

17

CONSOLE PS4/XONE
GENERE SIMULAZIONE
SVILUPPO FISHING PLANET
PUBLISHER BIGBEN INTERACTIVE

17

CONSOLE PS4
GENERE ACTION
SVILUPPO HEXA DRIVE
PUBLISHER THQ NORDIC

18

CONSOLE PS4/XONE
GENERE SPARATUTTO ONLINE
SVILUPPO POPCAP GAMES
PUBLISHER ELECTRONIC ARTS

PLaYerS

THE
MAN

22

CONSOLE PS4/XONE
GENERE PICCHIADURO
SVILUPPO VISUAL CONCEPTS
PUBLISHER 2K GAMES

22

CONSOLE PS4
GENERE RPG
SVILUPPO FALCOM
PUBLISHER NIS AMERICA

22

CONSOLE PS4/XONE
GENERE SIMULAZIONE
SVILUPPO GIANTS SOFTWARE
PUBLISHER FOCUS ENTERTAINMENT

25

CONSOLE PS4/NSW
GENERE KARAOKE
SVILUPPO VOXLER
PUBLISHER RAVENSCOURT

25

CONSOLE PS4/XONE
GENERE ACTION/SPARATUTTO
SVILUPPO INFINITY WARD
PUBLISHER ACTIVISION

29

CONSOLE PS4/NSW
GENERE RPG
SVILUPPO NIPPON ICHI
PUBLISHER NIS AMERICA

25

CONSOLE PS4
GENERE ACTION
SVILUPPO OTHER OCEAN
PUBLISHER SONY

25

CONSOLE PS4/XONE/NSW
GENERE RPG
SVILUPPO OBSIDIAN
PUBLISHER PRIVATE DIVISION

29

CONSOLE PS4/XONE/NSW
GENERE PLATFORM
SVILUPPO SEGA
PUBLISHER SEGA

31

CONSOLE NSW
GENERE ACTION
SVILUPPO NEXT LEVEL GAMES
PUBLISHER NINTENDO

THRILL KILL

DISSACRANTE, MAI USCITO (UFFICIALMENTE)

ANNO
1998

CONSOLE
PLAYSTATION 1
GENERE
PICCHIADURO
SVILUPPO
PARADOX DEVELOPMENT
PUBLISHER
(VIRGIN INTERACTIVE)

In occasione di una delle festività più terrificanti dell'anno come quella di Halloween, abbiamo deciso di trattare un titolo piuttosto scottante, uno dei titoli più macabri in assoluto, Thrill Kill.

Vi raccontiamo di Thrill Kill non perché faccia paura o sia ricco di jump scare ormai di moda nel mercato odierno, ma perché è probabilmente uno tra i titoli più macabri, violenti e sessualmente espliciti mai pensati, insomma tutti gli ingredienti per un gioco difficilmente commercializzabile.

In effetti, come avrete forse intuito Thrill Kill non è mai stato pubblicato.

Il gioco sarebbe dovuto uscire nel 1998 su Playstation, ma per via di contenuti inappropriati, Electronic Arts che in quel periodo acquisì Virgin Interactive, si rifiutò di portare sul mercato il titolo di Paradox Development nonostante la pesante censura a cui fu sottoposto. Tutto questo non fermò comunque Thrill Kill e anche se solo in forma di copia pirata riuscì a raggiungere il pubblico, anche in versione non censurata. Parlando del gioco vero e proprio Thrill Kill si poneva come un picchiaduro tutti contro tutti in cui dei personaggi fuori di testa se le davano di santa ragione in una versione deviata del nostro mondo. Infatti ognuno di loro è morto in maniera atroce e all'interno di questo inferno moderno vanno a rappresentare il peccato compiuto quando ancora erano in vita. C'è chi ha ucciso il proprio marito traditore con un taser per poi suicidarsi, c'è posto anche per un cannibale armato di gamba sanguinolenta, e anche per un chirurgo sadico che amava sfigurare i propri pazienti quando ancora erano in vita. Insomma i personaggi di Thrill Kill sono tutti pazzi sanguinari chiamati a combattere l'un l'altro per potersi reincarnare e tornare in vita.

Il titolo godeva di esecuzioni macabre per poter finire le proprie vittime una volta riempita l'apposita barra a suon di botte, meccanica che andava a sostituire la classica barra della vita. Per certi aspetti Thrill Kill era anche innovativo, ma la violenza esplicita fine a sé stessa, gli ambienti macabri, i personaggi fin troppo inquietanti, mosse dal nome sessualmente esplicito e la costante presenza di sangue e violenza gratuita, spinsero EA a rifiutarne la vendita.

Nel corso della storia ce ne sono stati di videogiochi violenti che hanno generato gran polveroni come ad esempio Mortal Kombat o Splatterhouse, ma Thrill Kill ha quel qualcosa di malato che inquieta anche solo giocarci. Se volete comunque provarlo potete trovarlo in rete, magari in occasione di Halloween e rigorosamente a luci spente.

Prima di concludere il nostro racconto dell'orrore sappiate che Thrill Kill è un termine americano usato per indicare un omicidio commesso solo per il gusto di farlo, il che la dice lunga sul gioco, inoltre inizialmente il titolo doveva chiamarsi Slaughter and Mutilation (Macello e Mutilazione). Ancora convinti di volerlo giocare?

FINALMENTE DOPO UNA LUNGA ATTESA BORDERLANDS 3

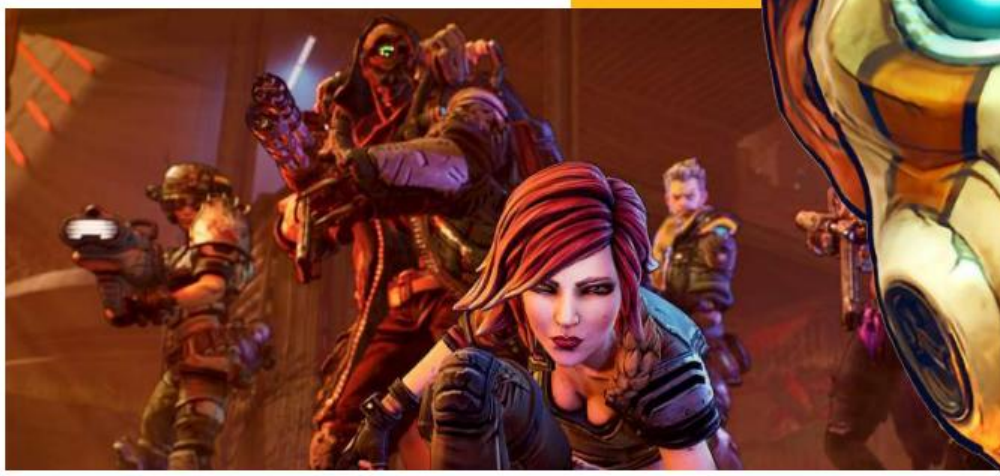
DAY1
13 SETTEMBRE
CONSOLE
PS4 / XBOXONE
GENERE
SPARATUTTO
ACTION-RPG
SVILUPPO
GEARBOX SOFTWARE
PUBLISHER
2K GAMES

BORDELANDS 3

Personaggi fuori di testa? Ci sono! Grafica cartoonesca? Presente! Dozilioni di armi con cui sconfiggere i gemelli Calypso? Eccole! Gunplay spettacolare e trama irriverente? Sono proprio qui!

Ci sono voluti la bellezza di cinque lunghi anni ma, finalmente, possiamo stringere tra le mani la nostra amata copia fisica di Borderlands 3 – se invece lo avete preso in digitale, mi aspetto che stiate dando un bell'abbraccio alla vostra amata console o al vostro amato PC (ma non è la stessa cosa). Il gioco sviluppato dai ragazzi di Gearbox Software arriva così sulle console di nuova generazione con una certa dose di hype al seguito. Il merito di questo va senza dubbio alle peculiari caratteristiche del titolo: una grafica cartoonesca e fumettosa, un sistema che unisce sapientemente il genere degli sparatutto in prima persona ai giochi di ruolo, un arsenale quasi sconfinato di armi a disposizione, un ritmo da looter shooter con un cast di personaggi irriverenti e divertentissimi, così come il gunplay di prima categoria, sono tutti gli elementi che hanno permesso a Borderlands di riscuotere così tanto successo nel mercato videoludico mondiale.

E se è vero che per il titolo dello studio di sviluppo statunitense non esistono mezze misure – o lo si ama, o lo si odia – è anche vero che le novità apportate in questo Borderlands 3 abbiano il chiaro fine di convincere persino i più scettici, portandoli ad abbracciare il proprio, personalissimo "credo", e lanciandoli di peso nella mischia.



Oltre a ritrovare in Borderlands 3 tutti gli elementi cardine della serie, quindi, i giocatori avranno modo di accedere ad ulteriori novità che rendono il nuovo lavoro di Gearbox sicuramente più appetibile.
La prima di queste importanti novità sta nella tra-

ma, vera e propria pietra angolare del titolo, che terrà impegnati per almeno una cinquantina di ore, con l'aggiunta di un corposo endgame, pronto ad allungare ulteriormente la longevità del gioco, grazie alla possibilità di affrontare le sfide assieme ai nostri amici.
Ma andiamo con ordine, e tuffiamoci nel mondo di Borderlands 3.
Anni dopo aver sconfitto Jack il Bello e la sua Hyperion Corporation, su Pandora i gemelli Calypso, troy e Tyreen, fondano "i Figli della Cripta", una setta, un culto pagano basato sulla loro adorazione.
La loro intenzione è quella di recuperare la mappa con le posizioni di

tutte le cripte sparse per la Galassia, così da impadronirsi dei loro poteri. Purtroppo, dalla loro i due gemelli Calypso possono sfruttare il potere delle Sirene, che gli permette di sedare qualsivoglia resistenza avversaria. A contrapporsi a questa forza troviamo i Crimosn Raider che, però, non riescono da tempo ad avere la meglio sul gruppo antagonista.
Noi, in qualità di cacciatori della Cripta, rappresentiamo l'ultima speranza in grado di fermare Troy e Tyreen e, così facendo, entreremo a far parte del gruppo dei Crimson Raider con lo scopo di sconfiggere una volta per tutte i terribili, e temibili, Figli della Cripta.
Ad inizio avventura potremo scegliere tra quattro personaggi diversi: Fl4K, Amara, Moze e Zane, ognuno dei quali dispone di abilità e caratteristiche diverse, sbloccabili spendendo i punti abilità conseguiti ad ogni passaggio al livello successivo.
Gli alberi delle abilità sono decisamente ramificati, evidenziando alla grande lo spirito looter-shooter del gioco di Gearbox.
Chiaramente, essendo un gioco che amalgama abilmente alcuni stilemi classici del genere del gioco di ruolo agli sparatutto in prima persona, avremo la possibilità di crearci la nostra build preferita tramite i sopra citati alberi delle abilità.
La trama, invece, non è mai stata il punto forte della serie di Borderlands ma, in questo caso, portarla a termine sarà dannatamente divertente, grazie anche alla presenza di personaggi secondari probabilmente più incisivi e fuori di testa rispetto ai precedenti episodi.
Passiamo alla giocabilità di Borderlands 3.
Ad un occhio poco attento potrebbe sembrare di ritrovarsi per le mani un semplicistico "more of the same" del secondo episodio della fortunata serie e, per quanto l'approccio della software house statunitense possa sembrare quantomai conservativo per certi versi, andando a creare una continuità con i capitoli precedenti e creando un'impronta subito riconoscibile del proprio prodotto, la realtà è che sono stati compiuti diversi passi in avanti nel gunplay del prodotto, vero e proprio punto di forza di ogni sparatutto che si rispetti. In primo luogo, in Borderlands 3 c'è molto più dinamismo rispetto al passato.
Ad esempio, i movimenti del nostro personaggio sono più dinamici, al punto che è stata introdotta anche una scivolata in corsa, al fine proprio di aumentare la componente di velocità e spettacolarità degli scontri a fuoco, in un tripudio di caos e divertimento in cui il feeling con le armi resta sempre eccellente.

L'unico piccolo neo che potremmo trovare a Borderlands 3 risiede nell'intelligenza artificiale nemica, ancora troppo preda dei nostri colpi e delle nostre trappole.
Tecnicamente parlando, invece, Borderlands 3 è la somma delle caratteristiche che hanno reso riconoscibilissima la fortunata serie di giochi targati Gearbox. Gli sgargianti colori, maggiormente esaltati dal look cartoonesco e da una caratterizzazione dei personaggi sublime, rendono Borderlands 3 più di un semplice more of the same dei precedenti episodi. Anche la giocabilità, il comparto sonoro ed il doppiaggio in italiano fanno la loro bella figura, con quest'ultimo che presenta un voice acting convincente e capace di far esprimere al meglio le personalità del folto gruppo di personaggi che compongono il titolo. Insomma, se siete appassionati di looter shooter, vi piacciono i giochi dall'approccio diretto, capaci di garantire ore e ore di sano divertimento in singolo o in compagnia – anche sul divano di casa, grazie allo split screen – allora il nuovo titolo di Gearbox Software fa proprio al caso vostro. Borderlands 3: preparatevi al caos!

POKÉMON SPADA E SCUDO

DAY1
15 NOVEMBRE
CONSOLE
NSW
GENERE
RPG
SVILUPPO
GAME FREAK
PUBLISHER
NINTENDO

NELLA REGIONE DI GALAR

Preparati a scoprire Galar, un'ampia regione con una grande varietà di ambientazioni, da pacifiche campagne e moderne città a dense foreste e montagne innevate. La gente e i Pokémon che abitano qui collaborano per sviluppare le industrie locali.

Nel corso dei tuoi viaggi visiterai varie palestre mentre insegui il titolo di Campione! Non sarai solo, però, dato che a Galar vivono dei Pokémon scoperti di recente tra cui potrai scegliere il tuo primissimo compagno! Incontra il tuo primo Pokémon compagno!

La tua avventura in Pokémon Spada e Pokémon Scudo inizia dopo che hai scelto fra uno di tre nuovi Pokémon!

In Pokémon Spada e Scudo, infatti, assistiamo al debutto di una grande area open world che collega le varie città presenti nella regione di Galar, chiamata Terre Selvagge.

In questa zona potremo trovare tantissimi Pokémon allo stato selvatico che vagheranno liberamente nella mappa e la loro presenza sarà influenzata da fattori come il clima, il giorno e l'orario, dandoci quindi l'impressione di trovarci in un vero e proprio ecosistema naturale.

Si tratta di una risposta molto attesa dai fan che temevano un ritorno ai canoni classici della serie – cosa ipotizzata anche in seguito al primo trailer -, ma fortunatamente pare che non sarà così.

Un aspetto interessante delle Terre Selvagge riguarda il fatto che in quest'area il giocatore avrà il completo controllo della telecamera e dovrà cercare i Pokémon in ogni direzione; alcuni si nascondono nei laghi e nei fiumi, altri volano e così via.

Al momento non è chiaro se le Terre Selvagge saranno solo una parte della mappa complessiva e se saranno presenti altre aree istanziate oltre alle città.

A questa grande novità se ne aggiunge una seconda molto importante dal punto di vista del gameplay. Si tratta dell'inedita meccanica Dynamax, la quale, una volta per battaglia, permette ad un Pokémon di trasformarsi in una versione gigante di sé stesso per 3 turni, ottenendo mosse molto più potenti, distruttive e graficamente più elaborate.

Questa meccanica sarà sfruttata dai Capipalestra – abbiamo avuto modo di conoscere quello di tipo erba, Yarrow – e sarà alla base di un'ulteriore novità: i Raid Dynamax.

I Raid Dynamax riprendono il concetto di Raid presente su Pokémon GO e possono essere affrontati da 4 giocatori in modalità multi player locale o online.

Durante la battaglia si combatterà assieme contro un boss in versione Dynamax (la sua trasformazione non ha limiti di durata) dotato di attacchi speciali.

I giocatori potranno a loro volta rispondere con un Pokémon Dynamax, tuttavia potrà esserne usato solo 1, quindi gli allenatori dovranno decidere a chi spetterà questa mossa.

Al termine del raid sarà possibile catturare il boss e alcuni Pokémon saranno disponibili solo in questa modalità.

FINALMENTE IN ARRIVO IL 15 NOVEMBRE

Pokémon™ SPADA

Pokémon™ SCUDO

PRENOTA SUBITO
Pacchetto doppio
POKÉMON SPADA
+ POKÉMON SCUDO
per te in regalo
STEELBOOK DORATA*

* l'immagine potrebbe essere quella non definitiva
offerta valida sino ad esaurimento scorte

Nintendo®

PRONTI A BUTTARVI NEL FANGO DELLA WRC?

Tra la vasta schiera di racing game, c'è sempre stata u sull'asfalto ha sempre preferito sporcarsi i parafangh nicchia è sempre stata ben rifornita da grandi prodott

DAY1
5 SETTEMBRE
CONSOLE
PS4 / XONE
GENERE
RACING
SVILUPPO
KYLOTONN
PUBLISHER
BIGBEN INTERACTIVE

Impossibile dimenticare Richard Burns Rally e il leggendario Colin McRae Rally 2.0, ma negli ultimi anni la scelta è stata quasi forzata verso le produzioni Codemasters che con il brand DiRT (figlio spirituale della serie Colin McRae) ha praticamente monopolizzato il mercato degli amanti del rally, nonostante la richiesta dei fan che avrebbero voluto prodotti più incentrati sulla simulazione pura, in parte soddisfatta dall'ottimo DiRT Rally del 2015.

L'ottima riuscita dei titoli Codemasters ha portato gli utenti a chiedere a gran voce l'assegnazione della licenza ufficiale WRC allo studio di sviluppo inglese, che nel frattempo era passata di mano dai nostri compatrioti Milestone allo studio francese Kylotonn, ma con questo WRC 8 sembra che si sia imboccata la strada giusta per battagliare ad armi pare con la serie DiRT.

In WRC 8 si cerca di mettere d'accordo i giocatori più casual e i puristi che vorrebbero un'esperienza più simulativa rispetto al passato, magari simile proprio a quel DiRT Rally a cui mancavano giusto le licenze ufficiali del campionato per essere la simulazione perfetta.

WRC 8 ha un sistema di guida decisamente più studiato, complesso e realistico rispetto al predecessore della serie, ma purtroppo manca ancora molto per definirlo una simulazione efficace al pari della concorrenza.

Piuttosto il gioco risulta essere divertente ed immediato anche ai meno pratici e questo non può che essere un bene per avvicinare nuovi giocatori a questa bellissima disciplina, senza costringerli a ore e ore di apprendimento per terminare una tappa senza schiantarsi giù da un burrone.

La gestione della fisica è stata migliorata rispetto al passato, l'auto adesso risponde ai nostri comandi in maniera più realistica e reagisce meglio alle

WRC 8

na nicchia piuttosto corposa che ai circuiti internazionali i e buttarsi nella melma del rally e fortunatamente questa ti che hanno fatto la storia dei racing game.

diverse superfici che affrontiamo. Una delle novità più interessanti e gradita di questo WRC 8 è l'introduzione del meteo dinamico che cambierà totalmente lo svolgimento della tappa e ci costringerà ad adattarci alle nuove condizioni atmosferiche.

Le differenze tra un percorso sterrato asciutto e uno bagnato sono notevoli e il cambiamento delle condizioni atmosferiche potrebbero mettere a dura prova le nostre abilità di pilota.

L'offerta di WRC 8 è capitanata da una vasta modalità Carriera che è stata finalmente ampliata rispetto a quella del precedente capitolo e adesso include anche diversi aspetti manageriali che la rendono più appetibile, varia e complessa.

Potremo scegliere di partire dalla Junior WRC o di proporci subito per un sedile nella WRC2 per poi arrivare alla massima divisione, ma oltre a saper guidare bene e a vincere gare, dovremo anche gestire la parte organizzativa del team e la composizione, riuscendo a ingaggiare i migliori meccanici, ingegneri e meteorologi, dovendone valutare sia le capacità che lo stipendio, senza dimenticarci della stanchezza.

La stanchezza di porterà ad organizzarci ad avere sempre dei validi sostituti qualora la squadra "titolare" sia troppo stanca per la prossima tappa.

La scelta dei nostri specialisti sarà gestita attraverso un sistema di carte, che risulta molto semplice e intuitivo, perfetto per non rendere questa parte della modalità Carriera noiosa e troppo tecnica. La gestione del calendario ci permetterà di organizzare il nostro tempo per partecipare a sessioni di allenamento e riposarci tra una tappa e l'altra, partecipare alle Prove Costruttori e alle Gare Storiche, senza dimenticarci del reparto Ricerca e Sviluppo che ci darà la possibilità di migliorare le nostre abilità e avere bonus in-game che ci miglioreranno la vita in pista non poco.

A completare l'offerta delle modalità di gioco, non mancano un graditissimo multiplayer locale in schermo condiviso e una semplice modalità multiplayer online che ci permetterà di organizzare partite veloci o lobby personalizzate per divertirsi con gli amici. Dal punto di vista grafico, WRC 8 si presenta bene, con texture di buon livello ed una gestione della fisica e degli effetti speciali davvero ben riuscita, considerando poi che l'offerta di auto e circuiti è davvero vasta, visto che include oltre 100 tracciati sparsi per il globo e tantissime auto perfettamente realizzate dal campionato WRC nelle sue varie discipline, con l'aggiunta di una sezione dedicata alle auto storiche, tra cui troviamo la mitica Lancia Stratos. Anche il sistema di danni è stato migliorato sia dal punto di vista grafico che dal punto di vista del gameplay, visto che adesso inciderà maggiormente sul comportamento dell'auto qualora fossimo poco attenti e troppo inclini ad incidenti durante la tappa. Nel complesso, WRC 8 è il titolo più completo e articolato della serie, ancora acerbo sotto alcuni punti di vista ma sicuramente sulla buona strada per fronteggiare il rivale di Codemasters.

LA MEGA ESPANSIONE VALE COME UN GIOCO

DAY1
6 SETTEMBRE
CONSOLE
PS4 / XBOXONE
GENERE
ACTION / RPG
SVILUPPO
CAPCOM
PUBLISHER
CAPCOM

MONSTER HUNTER WORLD ICEBORNE

Dopo aver cacciato a lungo nei territori di Monster Hunter World è giunta l'ora di spostarci nei territori innevati della nuova espansione. Siete pronti ad avventurarvi in Iceborne?

Monster Hunter World è stato un vero e proprio successo planetario diventando, anche abbastanza sorprendentemente, il gioco Capcom più venduto di sempre. Giustamente, gli sviluppatori nipponici hanno voluto cavalcare l'onda del successo proponendo ai giocatori una nuova serie di contenuti per il loro action-rpg a tema caccia. Ed è così che arriva a noi la prima espansione per Monster Hunter World: Iceborne, accessibile dai giocatori che hanno raggiunto il grado cacciatore 16 e, dunque, abbiano portato a termine il gioco e sconfitto l'ultimo mostro. Ma andiamo con ordine, e prepariamoci ad esplorare le distese innevate di Iceborne.

La storia di Monster Hunter World: Iceborne prende il via dopo il termine degli eventi accaduti nel corso del gioco originale, rappresentando una naturale prosecuzione dello stesso sia in termini di narrazione, sia in termini di giocabilità.

Di fatti, oltre a creare un continuum narrativo con il gioco base, offre anche un nuovo grado maestro dedicato a tutti i giocatori vogliosi di nuove sfide, oltre che ad un'area del tutto nuova, denominata Distese Brinose, che sarà teatro delle nostre nuove sessioni di caccia.

Nuove perché l'area realizzata per questa espansione risulta essere la più grande fino ad ora realizzata, complessa e piena zeppa di terreni di scontro caratteristici incentrati sul ghiaccio.

Non solo, oltre a tutto quello che abbiamo elencato, avere una nuova area equivale all'avere nuove armi che derivano dai nuovi mostri presenti in Monster Hunter World: Iceborne con, inoltre, delle rinnovate abilità ed un equipaggiamento che stupisce per la sua quantità gargantuesca.

L'incipit narrativo del gioco parte con degli stormi di Legiana in volo verso il mare aperto dalla Foresta Antica. Questo particolare evento ha causato un violento impatto ambientale, innescando una

serie di mutazioni capaci di modificare addirittura anche le specie presenti nel posto. In qualità di cacciatori, starà a noi indagare sui motivi dell'avvenimento, in un racconto che si sviluppa in maniera analoga a quanto già visto in Monster Hunter World.

Ma cosa sarebbe Monster Hunter senza un parco mostri all'altezza? Ebbene, anche per la nuova espansione Iceborne, i designer Capcom sono riusciti a superarsi in termini di qualità e quantità dei mostri, andando a comporre una rosa di creature che variano da mostri storici, come ad esempio il Tigrex, ad altri nuovi "modificati", come può essere il Glavenus caustico.

Tutti i mostri incontrati si sono rivelati molto divertenti da affrontare, rendendo Monster Hunter World: Iceborne il titolo della serie che con ogni probabilità dispone delle battaglie più belle.

Ma le novità in termini di giocabilità non finiscono di certo qui.

Una delle feature più interessanti introdotte in questa espansione è senza dubbio il rampino artiglio.

Con questo oggetto, infatti, potremo aggrapparci al mostro per lanciarlo verso gli elementi degli scenari in cui combatteremo, potremo usarlo per ferirlo o, ancora, utilizzarlo al termine di una serie di combo per nuove possibilità d'attacco. Anche il metodo di utilizzo della fionda è stato cambiato, rendendo ora possibile il suo utilizzo anche durante le combo e ad arma estratta.

Insomma, tenendo buono un motto caro al vecchio Cliffy B, Monster Hunter World: Iceborne sembra davvero essere "Bigger, better and more badass!" che tradotto significa testualmente "Più grande, migliore e più tosto!".

Ed infatti, in Monster Hunter World: Iceborne non si premia soltanto l'enorme quantità di contenuti, ma soprattutto la qualità con la quale questi sono stati messi insieme abilmente dai ragazzi di Capcom, che non hanno voluto lasciare nulla al caso.

Non è un mistero affermare che la cura riposta nei dettagli è veramente qualcosa di sbalorditivo. Non è cambiata, invece, l'infrastruttura online, dimostratasi ancora validissima nella scelta degli accoppiamenti dei giocatori e nel net code, con la possibilità di affrontare le spedizioni della campagna da soli e giocare con un gruppo le missioni della trama principale, a patto che il proprietario della sessione guardi per intero il filmato introduttivo. Tecnicamente parlando, Iceborne migliora sotto ogni punto di vista il comparto tecnico del gioco originale, non tanto in termini prettamente legati al motore grafico che rimane il medesimo di Monster Hunter World, quanto più al "feel" generale che restituisce la nuova espansione. Forse, se proprio dobbiamo trovargli una piccola pecca, durante alcune situazioni concitate di combattimento, l'utilizzo delle nuove features di gameplay disponibili portano ad avere qualche problemino con la telecamera che, sovente, si trova a dover seguire mosse spettacolari con una certa fatica.

In conclusione, possiamo ritenere la nuova espansione di Monster Hunter World: Iceborne, un piacevole, quanto interessante, modo di aumentare la longevità di un titolo che ancora oggi risulta essere tra i più giocati. L'enorme mole di contenuti, unita alle novità di gameplay, ai territori dell'area delle Distese Brinose, ai combattimenti con i nuovi mostri creati ad hoc per questa espansione, rendono Monster Hunter World: Iceborne un vero e proprio capolavoro made in Capcom, nonché un must have per tutti i cacciatori in cerca di nuove sfide.

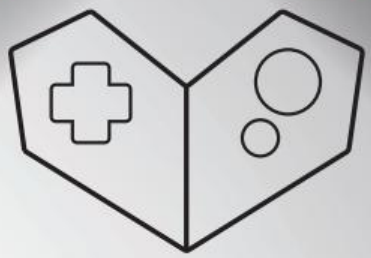
BENVENUTO FIFA 20

Finalmente ci siamo, è arrivato FIFA 20!
Come prima formazione non potevamo di certo non scegliere una Serie A low cost, adatta per iniziare il gioco avendo una scarsa quantità di crediti; il modulo che abbiamo scelto è il 4-1-2-1-2 poiché è risultato essere uno dei moduli più usati in FIFA 19 e quindi tra ipreferiti degli utenti.
In porta abbiamo scelto di mettere Cragno che ha avuto un bell'upgrade arrivando ben ad 81, vi consigliamo di rimpiazzarlo in futuro con uno tra Donnarumma e Handanovic, ma per il primo mese di gioco andrà più che bene il portiere del Cagliari.
La difesa è composta da Malcuit (non avendo molte altre possibilità a parte Florenzi che però avrà un costo eccessivo), i due centrali sono Nkoulou del Torino e Juan Jesus della Roma, ma possono essere tranquillamente sostituiti dai vari Romagnoli, Izzo e Smalling; come posizione di TS abbiamo optato per il neo-acquisto rossonero Hernandez, come alternativa low-cost ad Alex Sandro. Il centrocampo è formato da un mediano quale Emre Can che garantisce fisicità in mezzo al campo, Zielinski e Bonaventura che garantiscono invece corsa e tecnica e come trequartista il fantasista della Lazio, il Tucu Correa che vi garantirà classe sopraffina e imprevidibilità.
I due attaccanti sono il gallo Belotti ed il toro Lautaro Martinez, un attacco molto fisico ed infallibile all'interno dell'area di rigore; le alternative a basso costo possono essere i vari Duvan Zapata, Ante Rebic o il polacco del Milan Piatek.
Dunque è questa la prima formazione che vi consigliamo di FIFA 20, noi ci diamo appuntamento alla prossima. Buon divertimento con FIFA 20 da parte di tutto lo staff di Players!

80	97
RATING	CHEMISTRY

ATT	82	MID	81	DEF	78
PAC	79	SHO	65	PAS	69
DRI	77	DEF	65	PHY	75

Coming Soon



MUST HAVE

GRANDI GIOCHI

A SOLI

€19,99*

KOCH MEDIA

*A partire da

Must Have è un marchio registrato di Koch Media S.r.l. Tutti gli altri marchi sono registrati o protetti da copyright dei rispettivi proprietari Tutti i diritti riservati.

REVOLUTION

PRO CONTROLLER 3

Wired

Joystick asimmetrici

Modalità programmabile

Custodia rigida

6 pesi (2x10g / 2x14g / 2x16g)

Cavo USB-C di 3 m

nacon

WWW.NACONGAMING.COM

Official Licensed Product for PS4

Un nuovo controller NACON su licenza ufficiale per PlayStation®4 in arrivo ad ottobre

REVOLUTION PRO CONTROLLER 3 PER PLAYSTATION®4

Bigben Interactive, uno dei principali designer e distributori di accessori per il gaming, è orgogliosa di annunciare l'imminente release del REVOLUTION Pro Controller 3, un nuovo controller wired progettato per gli eSport per PlayStation®4 (PS4™) sotto il brand NACON™, su licenza ufficiale di Sony Interactive Entertainment (SIE) per la vendita in Europa, Sud Africa, Australia, Nuova Zelanda, Medio Oriente, e India.

"Con questo nuovo REVOLUTION, NACON vuole intraprendere una sfida significativa: offrire all'utente la più completa linea di controller su licenza ufficiale disponibili sul mercato" dichiara Yannick Allaert, Head of Development di NACON. "La fiducia che Sony Interactive Entertainment continua a riporre in noi è davvero un onore, e ci permette di andare incontro alle loro esigenze e a quelle dei gamer competitivi su PS4".

Insieme agli altri prodotti su licenza PS4™ di NACON, il REVOLUTION Pro Controller 3 offre una gamma di funzionalità che migliorano il comfort e le prestazioni per soddisfare i giocatori più competitivi. Dotato di un cavo rimovibile di 3 metri, i giocatori saranno liberi di godersi l'ergonomia del controller ovunque. Il layout asimmetrico degli stick, tasti azione più larghi, tasti dorsali e grilletti, oltre ad uno scomparto completamente personalizzabile per la gestione dei pesi, vanno a completare le tantissime feature di questo nuovo controller NACON.

Come membro della famiglia REVOLUTION, il REVOLUTION Pro Controller 3 include inoltre una companion app* per PC per creare un profilo di gioco fatto su misura dell'utente: completa mappatura dei tasti, sensibilità degli stick e dei grilletti personalizzabile, così l'intensità della vibrazione, e tanto altro rendono il REVOLUTION Pro Controller 3 di NACON il controller cablato definitivo per i giocatori PS4™ competitivi.

DATI TECNICI

REVOLUTION Pro Controller 3 per PS4™

- Connessione cablata con cavo USB-C (3m di lunghezza)
- Tasti PS, SHARE, OPTIONS
- Touch pad
- 4 tasti shortcut (S1/S2/S3/S4)
- Doppio stick con ampiezza di 46°
- 4* or 8-way directional pad
- Jack per cuffie da 3.5mm per audio di gioco e chat
- Indicatore LED per status giocatore
- 2 motori per la vibrazione personalizzabili
- 2 scompartimenti interni e sei pesetti addizionali per regolare il bilanciamento (2x10g / 2x14g / 2x16g)
- Case del controller con finiture testurizzate
- Custodia rigida inclusa
- Compatibile con i giochi PC in modalità PC Advanced Mode**
- Light bar e speaker non inclusi o disponibili.
- La modalità Advanced PC non è stata testata né approvata da Sony Interactive Entertainment

Controlli Posteriori

- Tasto per la selezione della modalità di gioco (1-PS4 / 2-PS4 Advanced / 3-PC Advanced**)
- Tasto per la selezione profilo (fino a 4 profili per PS4™ e 4 per PC**)

Interfaccia Software (Advanced mode) *

- Mappatura tasti e personalizzazione shortcut
- Regola la curva di risposta di ogni stick
- Regola la sensibilità e la corsa di ogni grilletto
- Regola indipendentemente l'intensità della vibrazione dei grip destro e sinistro
- Cambia la luce dello stick destro per personalizzare il look del tuo controller
- Live testing area

IL TRONO DI ELDRAINE

Le fiabe nel mondo di Magic the Gathering! Sono arrivate ondate di carte e meccaniche che rievocano i racconti che si ascoltavano da bambini.

Il Trono di Eldraine è la nuova espansione di Magic the Gathering è disponibile negli store già dal 4 ottobre. Il set è composto da 300 carte (269 presenti nelle bustine regolari, 1 promo del Buy-a-Box, 10 esclusive dei Planeswalker Deck e 20 esclusive dei Brawl Deck). Ancora una volta un elemento della cultura popolar eviene riadattato con l'ambientazione di Magic the Gathering. L'espansione è ambientata su Eldraine: un piano che cita e omaggia le favole e fiabe classiche europee (come quelle dei Fratelli Grimm e via dicendo) e le maggiori leggende cavalleresche (in particolare il ciclo arturiano). In questo mondo fatato, vediamo le vicende di vari protagonisti: i Planeswalker gemelli Will e Rowan Kenrith che sono alla ricerca del loro padre scomparso, ovvero il Re di Ardenvale; da un altro lato è presente Oko, un Planeswalker polimorfo, che riesce ad ipnotizzare il Planeswalker maledetto Garruk. Le vicende di questi personaggi si intrecciano portando un cambiamento sul piano stesso...Sul piano delle regole, ancora una volta ambientazione e meccaniche si amalgamano. Tra le novità più importanti, vediamo:

- Un nuovo sottotipo, legato alle carte istantaneo e stregoneria, chiamato Avventura. Le carte Avventura sono attaccate alle carte creatura. Il giocatore può decidere se lanciare la carta Avventura oppure la creatura. Se viene lanciata la creatura, quest'ultima si comporta come un normale permanente del genere. Il discorso cambia quando si sceglie di giocare l'Avventura: una volta lanciata, quest'ultima viene esiliata. In questo caso, possiamo lanciare la creatura dalla zona d'esilio, pagando ovviamente i costi di mana;

- Adamantino è una nuova abilità che potenzia la magia se sono stati spesi tre mana del colore indicato sulla carta. I potenziamenti dipendono da carta in carta;
- Agli artefatti è associato un nuovo sottotipo chiamato Cibo. Molte magie creano le pedine Cibo con la seguente abilità "2, TAP: Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 Punti Vita";
- Nuove meccaniche tribal, principalmente per i cavalieri e per le creature non-umane.

Ma arriviamo al cuore dell'espansione: l'analisi delle carte migliori de Il "Trono di Eldraine". Non mancano le ristampe, tra le migliori possiamo trovare: "Opzione" (ormai un classico per pescare nel formato Standard), "Scagliare" (a costo di un sacrificio abbiamo un removal o un'ipotetica finale) e "Cannocchiale Incantato" (sempre adatto per bloccare molte competitive di qualsiasi formato).

Le magie Avventura sono di certo una bella novità, sono decisamente versatili e sempre utili.

Tra le migliori, vediamo: "Folletto Ipnotico // Bagliore Ammaliante" (un counter e creatura evasiva molto veloce), "Fate dei Desideri // Esaudito" (ottima nei deck Combo e Control per recuperare magie importanti), "Gigante Sbriciolaossa // Schiacciare" (nuova creatura e removal per i deck Burn di Standard) e "Gigante de Mantoreame // Gettare Via" (il mass removal dell'espansione, che permette di giocare una creatura enorme).

Tra le comuni sono presente carte che torneranno molto utili nel formato Pauper: "Braccastreghe Feroce" (è un bel corpo per i Mono Green, permette anche di guadagnare punti vita con le pedine Cibo), "Uovo d'Oro" (nuovo artefatto per i deck Combo multicolore) e le "Wild Lands" (terre comuni che attivano effetti aggiuntivi nei monocolore).

Anche **tra le non comuni** ci sono carte molto interessanti.

Abbiamo: "Arconte dell'Assoluzione" (carta Prison, che si protegge dai removal bianchi), "Feretro di Cristallo" (il removal temporaneo bianco dell'espansione), "Veterano Ispiratore" (lord per il Knight Tribal), "Quel che Luccica" (un potenziamento esponenziale nei deck artefatti ed aura), "Contesa Magica" (buon counter da Standard da mirror match), "Silenzio Assordante" (incantesimo ritardante che verrà molto giocato nei Control), "Affogare nel Loch" (nell'occasione è un buon removal e counter), "Stemma Araldico" (motore di mana che potenzia il proprio esercito) e "Campo dei Tornei" (terra per il Knight Tribal).

Per le rare ci sono davvero molte carte d'analizzare, tra le migliori sono presenti: "Portatrice del Silenzio" (un'ottima carta da Death and Taxes, che blocca gli effetti innescati), "Emry, Nascosta nel Loch" (un Comandante molto potente per i deck Artifact, ma va bene anche negli altri archetipi), "Serpe delle Litospire" (una creatura artefatto molto potente, con buone abilità di protezione), "Crociata Pugnotempesta" (per pescare come se avessimo il "Confidente Oscuro", ma torna utile anche per infliggere danni nei primissimi turni), "Rubato dalle Fate" (un rimbalzino che crea anche pedine volanti), "Vendetta della Strega" (mass removal per i deck tribal), "C'Era Una Volta" (un drop che viene giocato gratis se è la prima magia del turno), "Ritorno di Lingua Selvaggia" (perfetta per pescare o potenziare nei deck tribal non-umani), "Danza della Magione" (un reaminator di massa per gli artefatti e gli incantesimi, tornerà davvero utile in Modern) e le "Castle Lands" (un ciclo di cinque terre rare con abilità attivate molto versatili).

Non mancano le rare mitiche.

Abbiamo la bellezza di tre nuovi Planeswalker: "Garruk, Cacciatore Maledetto" (anche se ha un modo indiretto per aumentare la Fedeltà, è perfetta nei Midrange), "I Discendenti Reali" (perfetta nei deck Izzet per supportare la vittoria) e "Oko, Ladro di Corone" (crea pedine Cibo e trasforma gli artefatti, è molto utile nei Midrange). Per il resto delle rare mitiche, abbiamo: "Kenrith, il Re Ritornato" (Comandante perfetto per il multiplayer, si trova solamente nei Buy-a-Box), "Bestia dei Cimenti" (creatura leggendaria eccezionale, creata per massacrare tutto e tutti), "Rapinatore dei Ricchi" (una buona creatura per rubare le carte avversarie), "Il Circolo delle Lealtà" (l'artefatto perfetto per il Knight Tribal, decisamente versatile e decisivo nell'archetipo), "Lo Specchio Magico" (eccezionale nei Control Blue, in Commander genera un molto vantaggio), "Il Calderone dell'Eternità" (reanimator per le meccaniche Golgari e simili), "Bracelama" (ottimo equipaggiamento per i deck Aggro, può trasformarsi in una finale nella giusta situazione) e "Il Grande Monolito" (ottimo supporto per i Mono Green, don un potenziamento costante alle creature).

In conclusione, Il Trono di Eldraine è una piacevole sorpresa su più fronti con un'ambientazione perfetta! Genera sensazioni familiari, ma allo stesso tempo è tutto piacevolmente nuovo.

Ancora una volta gli autori della Wizards of the Coast hanno fatto un lavoro sublime! Sul piano del metagame, ci sono ondate di carte che torneranno molto utili nel gioco competitivo di più formati.

Forse gli archetipi sono troppo limitati allo Standard, ma sono sicuro che i giocatori riusciranno a creare interazioni piacevoli da giocare.

Buon gioco a tutti!

arrivato il 20 settembre il nuovo oggetto del desiderio

SIGNORE E SIGNORI ECCO i PHONE 11

Lanciato ufficialmente il 10 settembre 2019, lo smartphone è disponibile dal 20 settembre. Il prezzo in Italia varia in base al taglio di memoria scelto.

Si parte da 839€ per l'edizione con 64GB di storage interno mentre servono 889€ e 1009€ per le versioni con rispettivamente 128GB e 256GB di memoria.

Va ricordato come il modello sia la versione base di una famiglia che si completa con le versioni "Pro" e "Pro Max", che si differenziano in modo particolare per il sensore fotografico potenziato e le maggiori performance garantite dalle specifiche in dotazione.

Il prezzo differisce di molto nei vari tagli di memoria, ragion per cui occorra valutare bene a priori il taglio più interessante per le proprie abitudini d'uso.

Il prezzo di ingresso nella gamma iPhone 11 è di 50 euro minore rispetto all'offerta XR del 2018, mentre gli altri prezzi sono confermati. La differenza di prezzo rispetto alla gamma Pro è invece importante, elemento ulteriore da tenere in stretta considerazione nella valutazione mentre si confrontano iPhone 11 e iPhone 11 Pro.

Apple iPhone 11: fotocamera, display e tutti i dettagli

iPhone 11 è il degno successore di iPhone Xr, ma non solo. Con la creazione della gamma "Pro", Apple affida a questo smartphone top di gamma lo scettro di telegfono standard, segnando così una netta differenza con iPhone 11 Pro e 11 Pro Max, che invece rientrano in una dimensione ancor più premium.

iPhone 11: vedi tutte le immagini

Il suo design è fortemente correlato al generoso comparto fotografico. Infatti, sul frontale non ci sono grandi cambiamenti rispetto al passato: il display rimane lo stesso identico IPS LCD da 6,1 , dominato da un prominente notch che ospita la selfie camera da 12MP e l'affidabile e migliorato Face ID.

Identiche le dimensioni e il peso in confronto con l'iPhone XR. Lo smartphone è disponibile in una gamma di sei colori: viola, verde, giallo, nero, bianco e product(red).

La differenza principale è sul posteriore, dove un isolotto squadrato – posizionato in alto a destra – accoglie due sensori fotografici: il principale è da 12MP con apertura focale f/1.8 ed è affiancato da uno secondario – sempre da 12MP – che è in grado di offrire scatti grandangolari di elevatissima qualità.

Apple punta tan-

tissimo su questa accoppiata di sensori ed ha messo a punto un software in grado di permettere di sfruttarle entrambe, anche contemporaneamente.
Le riprese con iPhone 11 sono incredibilmente nitide grazie alle due fotocamere con grandangolo e ultra-grandangolo compatibili con i video 4K a gamma dinamica estesa, per dettagli più precisi e stabilizzazione video di qualità cinematografica.
Con il campo visivo più ampio e il grande campo focale della fotocamera ultra-grandangolare, gli utenti possono girare video d'azione dettagliati.
Il quadrato del comparto fotografico, non certo particolarmente apprezzabile a livello di mera estetica, rappresenta però una presenta iconica che contraddistingue il device e l'intera famiglia "11".
Le dimensioni di iPhone 11 sono generose, ma a costituire un limite potrebbe essere soprattutto il peso del device: 194 grammi potrebbero creare qualche difficoltà, anche se è comunque inferiore agli oltre 220 grammi di iPhone 11 Pro Max.
Con il chip più veloce e potente mai visto su uno smartphone, un nuovo sistema a doppia fotocamera e una batteria che dura ancora più a lungo, tutto il giorno.
Sotto la scocca del device c'è il nuovo processore A13 Bionic, che secondo Apple è il più potente attualmente disponibile sul mercato anche in termini di GPU e dunque di performance di gioco.
Naturalmente, iPhone 11 gode al lancio di tutto il supporto del sistema operativo iOS 13, che porta con sé una gran quantità di novità software.
Migliorata anche l'autonomia energetica del device, che rispetto ad iPhone Xr, dovrebbe garantire la copertura di un'intera giornata d'uso.

SCHEDA TECNICA
BATTERIA
Capacità (mAh)3110
Tipo di batteriaLi-ion
Ricarica rapida si
Ricarica wireless si
MEMORIA
RAM4 GB
Memoria interna64 GB
NAVIGAZIONE
GPS
Sistemi GPS supportatiGlonass,Galileo,-Beidou,A-GPS,QZSS
PROCESSORE
ChipsetApple Apple A13
RETE MOBILE
Reti supportateEDGE,UMA,UMTS,H-SDPA,HSUPA,GPRS,HSCSD
SCHERMO
Pixel per Inch (ppi)326
Tipo di pannello LCD IPS
Diagonale 6,1"
Risoluzione 1792x828
SISTEMA OPERATIVO
Sistema OperativoiOS 13
CONNETTIVITÀ
NFC
Funzioni Bluetooth A2DP/LE
WiFiWiFi 6
USBLighting v2.0
Bluetooth v5.0
CAMERA FRONTALE
Numero sensori 1
Risoluzione massima
12Mpx
Frame rate (fps)60
Apertura focale 2.2
Massima risoluzione video2160p
CAMERA POSTERIORE
Numero sensori 2
Flash Dual Tone
Grandangolo 1
Risoluzione massima 12Mpx 12Mpx
Frame rate (fps)60
Messa a fuoco Autofocus
Stabilizzatore OIS+EIS
Apertura focale (f) 1.8 2 2.4
Massima risoluzione video 2160p
SENSORI BIOMETRIA
Sblocco con riconoscimento facciale
SENSORI FISICI
Bussola
Barometro
Giroscopio
Accelerometro
Prossimità/Luminosità

DO
ETER
IN ARRIVO IL 22 NOV
PRENOTA PER OTT
PACCHETTO RIP AN
E LA STEELBOOK ESCI
SKIN
DOOT
REVENANT
SKIN ARMA "FLASHBACK" PER
IL FUCILE A POMPA
UAC
BASE DEI SEGUACI
LIVELLO MASTER
CAMPAGNA BONUS
18
www.pegi.info
PS4
XBOX ONE
© BETHESDA SOFTWORKS LLC, A ZENIMAX MEDIA COMPANY
"PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.

DOOM
ETERNAL
gamescom
award winner of
Best Action Game
2019
BEST OF
GAME CRITICS
AWARD
WINNER
E3
VEMBRE
TENERE
ID TEAR
LUSIVA*
DOOM
ETERNAL
id
Bethesda
© 2019 Bethesda
* offerta valida solo per le prenotazioni, salvo esaurimento scorte -
l'immagine potrebbe essere non rappresentativadell'oggetto finale
id
Bethesda

offerta speciale

solo fino al 31 ottobre

WIRELESS PRO PAD 4 EVO

29,99 A SOLI

- WIRELESS
- INGRESSO CUFFIE 3.5MM
- AGGIORNABILE DA PC
- FUNZIONE VIBRAZIONE
- COMPATIBILE PLAYSTATION4

ARGON 4 GAMING HEADSET

29,99 A SOLI

- SPEAKER HD 50 MM
- VOLUME REMOTE CONTROL
- COMPATIBILE
  PLAYSTATION4
  XBOXONE
  NINTENDO SWITCH

Two dots

TwoDots® è un marchio registrato da X-Joy Srl
Via Sempione, 17 21011 Casorate Sempione (VA)

Offerta valida salvo esaurimento scorte